RQ1
AVENTURA

Para 4 a 6 jogadores, de níveis 1º ao 3º

9352

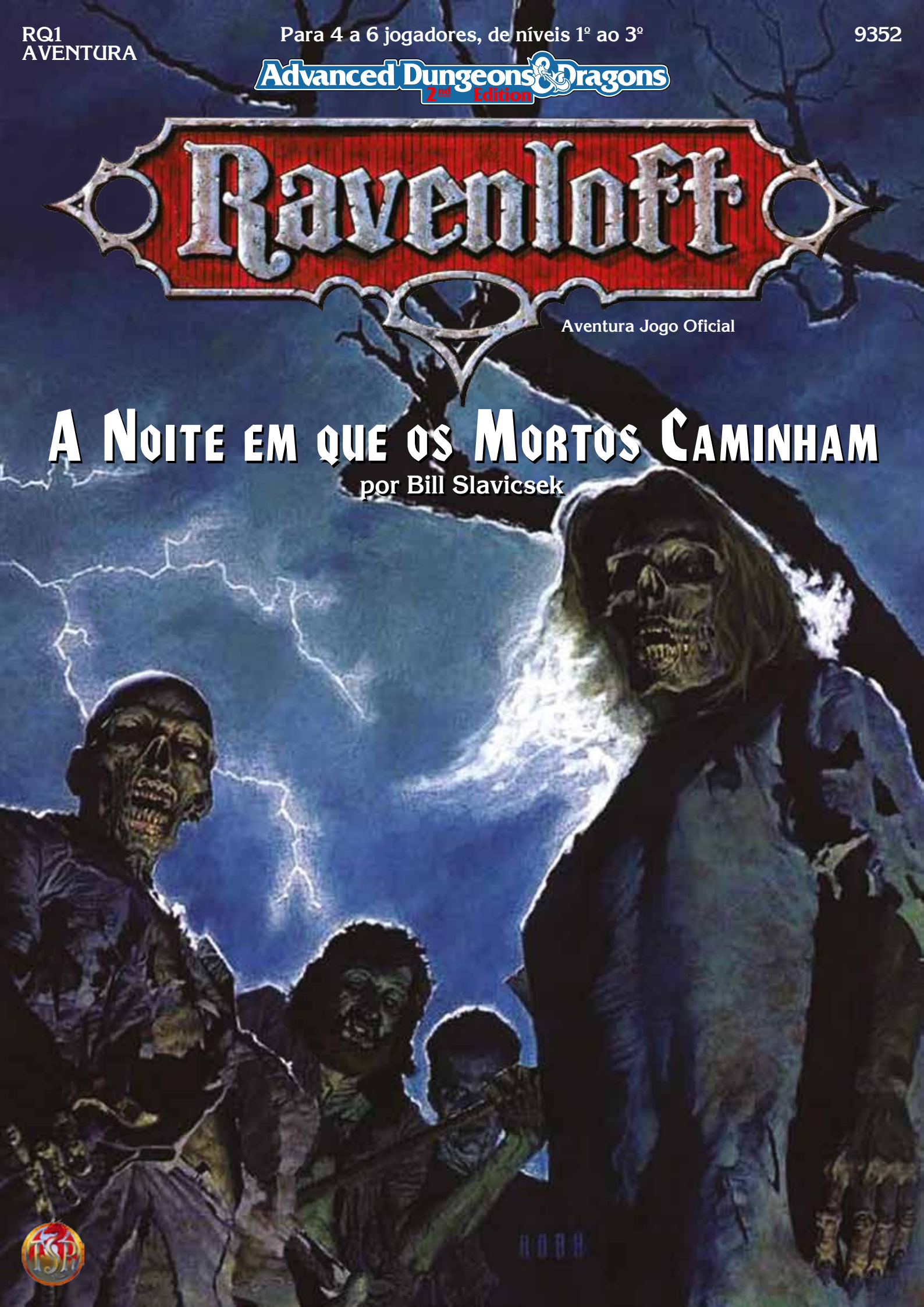
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Ravenloft

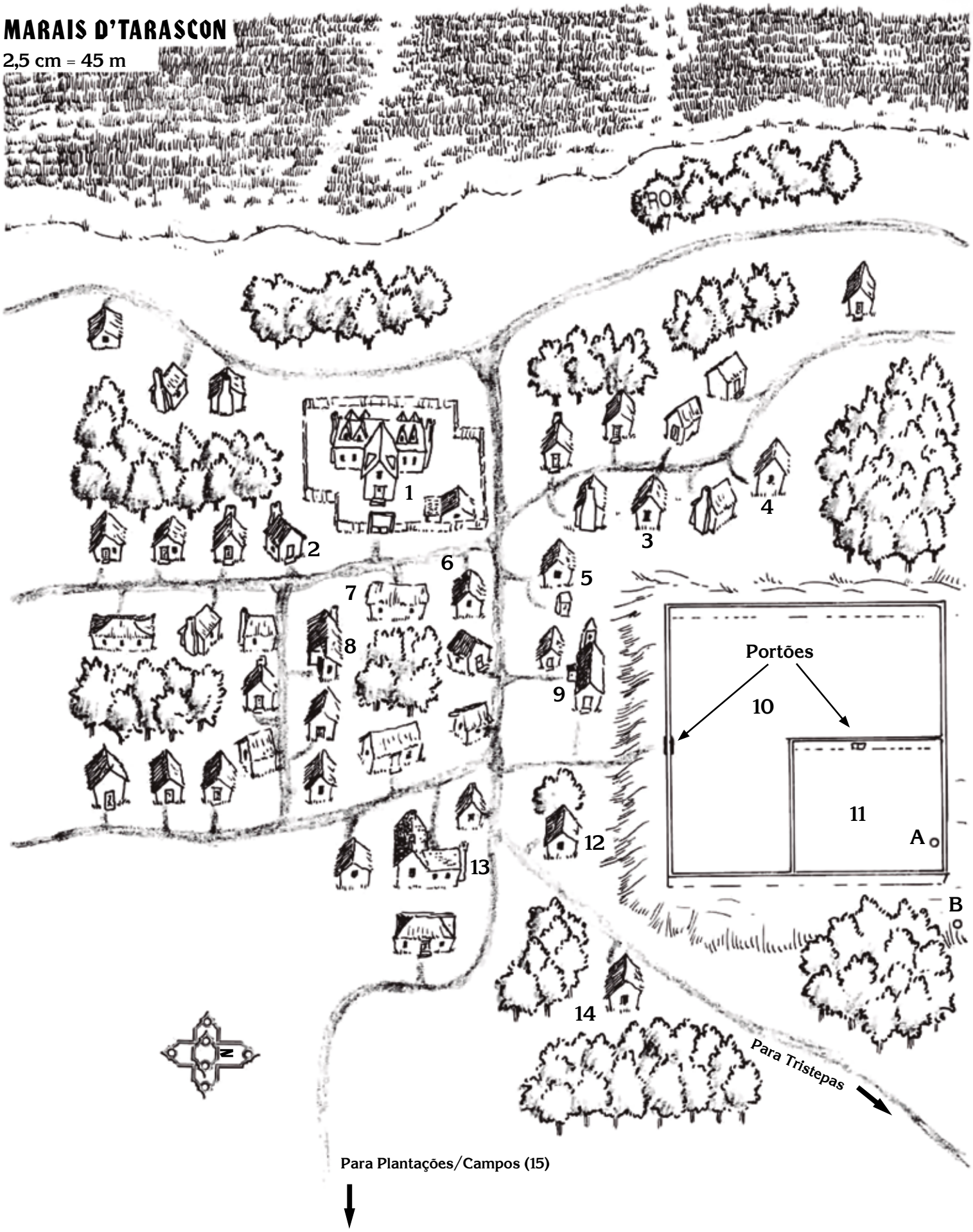
Aventura Jogo Oficial

A Noite em que os Mortos Caminham

por Bill Slavicsek



TSR


MARAIS D'TARASCON
2,5 cm = 45 m
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
A
B
Portões
N
Para Tristepas
Para Plantações/Campos (15)

Tradução PT-BR:

Pereira “Divine Rank” Thiago

Diagramação:
Paulo César

Dúvidas e sugestões:
rpgerros@hotmail.com

Versão desta Edição:
AD&D 2E - Ravenloft (A Noite em que os Mortos Caminham) V. 1.0

Dedico esse projeto a minha mãe, falecida em 2017.
Obrigado por ter me dado a caixa de Dungeons & Dragons da Grow!

CONTÉUDO

Introdução 2
Parte I: O Pântano 6
Parte II: Marais d'Tarascon 13
Parte III: Refúgio do Lorde Zumbi 27
Encartes Centrais:
O Pergaminho de Hyskosa 15
Marcel Tarascon, Lorde Zumbi 16
Jean Tarascon, Psicopata 17
Pistas 18
Mapas
Marai d'Tarascon . . . . . (depois da capa)
Lorde Zumbi, Refúgio . . . . . (antes da contracapa)
Souragne 5

CONTÉUDO

Projeto: Bill Slavicsek
Edição: Andria Hayday
Arte da Capa: Robh Ruppel
Arte Interna: Stephen Fabian
Designer Gráfico: Roy E. parker
Cartografia: David C. Sutherland III
Tipografia: Tracey Zamagne
Produção: Sarah Feggestad
Jogadores Testes: Paul Balsamo, John hardy, Curtis Marz, Rich Odermatt, Scott Trantel
Agradecimentos Especiais: Bruce Nesmith, Thomas Reid
Tradução PT-BR: Pereira "Divine Rank" Thiago
Diagramação PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

TSR, Ltd;
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

INTRODUÇÃO

Galhos de árvores batem nas janelas de vidro, luzem tremulam enquanto a tempestade se intensifica, e o vento uiva à noite como uma banshee. A hora do pavor está novamente sobre vocês, chamando-nos de volta às margens de Ravenloft para mais uma aventura aterrorizante. Você está pronto para entrar no Semiplano do Pavor?

Esta é uma aventura para quatro a seis personagens de 1º a 3º níveis. Uma boa combinação de personagens é necessária para sobreviver aos eventos que se desenrolarão aqui. Um Clérigo é essencial. Além disso, o nível total do grupo deve totalizar ao menos 9.

Esteja prevenido! O cenário de campanha RAVENLOFT não é lugar para fracos ou sensíveis. Temos feito o máximo para deixar esta aventura jogável para personagens iniciantes, mas os nativos do semiplano permanecem prontos, dispostos e ansiosos para encerrar carreiras heroicas antes mesmo delas terem chance de começarem. Você e seus jogadores ainda querem continuar? Então, um passo à frente e entre nas Brumas...

Para o Mestre

O material a seguir é somente para o Mestre. Jogadores deveriam parar de ler agora!

Como mestre, você deve ler a aventura inteira ao menos uma vez antes de tentar conduzi-la para seu grupo. Os jogadores e seus personagens devem curtir serem surpresos e envolvidos em mistério durante o jogo; você, não. Você tem que saber o que está acontecendo a fim de utilizar melhor o ritmo, a tensão e a atmosfera de jogo — os elementos primordiais de qualquer aventura em RAVENLOFT. Quanto melhor você se preparar, você e seus jogadores curtirão melhor a sessão de jogo.

Esta é uma aventura de nível introdutório, desenhada especialmente para abrir o semiplano para novos jogadores, novos personagens, ou ambos. Isso não significa que a aventura é "mamão com açúcar" — longe disso. Se os PJs tentarem encarar cara-a-cara toda ameaça que os espera sem descobrir primeiro tudo que puderem e prepararem-se por completo, então sinta-se à vontade para lhes mostrar o quanto estão errados.

A Noite em que os Mortos Caminham acontece em Souragne (pronuncia-se Su-RÓ-Nia), uma ilha do terror primeiramente apresentada no RAVENLOFT Boxed set (Ver capítulo XII, "Ilhas do Terror"). Não revele isso a seus jogadores. Eles devem descobrir onde a aventura se passa através das ações de seus personagens.

Antecedente Histórico

Marais d'Tarascon é uma pequena vila na porção sudeste do grande pântano de Souragne. Pierre Tarascon fundou esta vila há muitas gerações atrás para dar suporte a sua vasta plantação (ninguém consegue lembrar ao certo a idade do povoado, mas ele existe há ao menos dois séculos). Hoje a vila é razoavelmente próspera, e a família Tarascon ainda controla a plantação ao lado. Contudo, nada se entoca nas sombras para sempre no semiplano do pavor. Recentemente, as trevas desceram sobre Marais d'Tarascon.

Até três semanas atrás, a fazenda Tarascon era administrada por Marcel e Jean Tarascon, irmãos gêmeos e descendentes diretos de Pierre. Ambos os irmãos estavam formalmente no controle, mas era Jean que passava os dias conduzindo os negócios da família. Marcel era muito intrigado com o passado de sua família para oferecer bastante ajuda a Jean. Anos atrás, Marcel encontrou o surrado diário de Pierre Tarascon trancado em um baú velho. Depois de ler o diário, Marcel não conseguia parar de pensar nos detalhes do conteúdo.

As palavras de Pierre fizeram um "filme" dos primeiros dias de Marais d'Tarascon. Além disso, elas falavam de um visitante estrangeiro chamado Hyskosa, de quem Pierre tinha se tornado amigo. Segundo Pierre, Hyskosa era um famoso vidente Vistani cujas visões do futuro eram consideravelmente precisas, especialmente desde que a maioria das videntes ciganas eram (como ainda são) mulheres. O último registro a mencionar Hyskosa disse sobre sua mais poderosa revelação, uma profecia chamada "os Seis Sinais". O diário não descrevia a visão em detalhes, mas

INTRODUÇÃO

o antepassado de Marcel registou uma nota tentadora: que o Vistani tinha deixado pra trás um pergaminho no qual a visão foi registrada. Pierre escondeu o pergaminho, mas o diário não dizia onde.

Enquanto os anos se passavam, Marcel tornou-se progressivamente obcecado em encontrar esse pergaminho. Ele tinha certeza que lá continha os segredos de poder e imortalidade. O semiplano alimentou sua obsessão, enchendo os sonhos de Marcel com visões do poder que ele almejava, noite após noite.

Jean e Marcel tinham um irmão — Luc — quase 15 anos mais jovem (a mãe deles morreu ao dar à luz a ele). Luc era excessivamente dedicado a Marcel. Há alguns meses atrás, Luc se juntou a Marcel em sua busca para encontrar o pergaminho de Hyskosa. Luc não se preocupava com poder ou visões do futuro, mas ele idolatrava Marcel e queria ajudar seu irmão da maneira que podia. Jean tentou desencorajar ambos. Ele alertou Marcel de que sua obsessão o levaria a nada senão desespero e morte. Jean, entretanto, não previu de verdade o quão horrendo o futuro se revelaria.

Três semanas atrás, Luc viu uma carruagem Vistani estacionada em uma estrada bem atrás da vila e pagou a uma jovem cigana — Valana — para lhe dizer o futuro. Ela recitou um verso criptografado que guiou Luc a uma passagem escondida nos limites da vila. A passagem se ligava ao antigo cemitério. Juntos, Luc e Marcel seguiram pelo túnel até os antigos mausoléus. Lá, escondidos em uma cripta não-enterrada, os dois irmãos encontraram o pergaminho de Hyskosa.

Luc estava lendo os versos antigos em voz alta quando zumbis surgiram das sombras entre as câmaras funerárias cobertas de vinhas. Enquanto o jovem assistia horrorizado, os desprezíveis mortos-vivos abatiam e mutilavam seu irmão mais velho. Luc ficou abalado. A terrível cena, combinada ao conhecimento de que ele tinha levado seu irmão à morte, induziu Luc a um estado de catatonia. Ele se tornou o que muitos habitantes de Ravenloft chamam de "perdido" (Veja "Pessoas" (Men) no RAVENLOFT *Monstruous compendium* Appendix).

Enquanto Luc ficava desamparado no antigo cemitério, Jean Tarascon chegou, salvando o jovem Luc dos zumbis. Depois de se livrar dos mortos-vivos, Jean levantou os "restos" de Marcel e o carregou pela secreta passagem do cemitério. Luc o seguiu, mas seu semblante vago nunca se alterava, e ele nunca soltava o pergaminho.

Jean levou Marcel direto para o Xamã da vila, que tentou revivê-lo, mas falhou. Jean gritou de angústia e saiu com o corpo de seu irmão. O xamã não entendia a verdadeira consequência de sua falha, mas Jean sim, pois o vínculo com seu irmão gêmeo era forte. Em vez de reaver sua vida, Marcel tinha se tornado uma criatura morta-viva da mais horripilante. Marcel Tarascon tinha se tornado um lorde zumbi!

Jean culpou a si mesmo pelo destino que tinha ocorrido a Marcel e Luc. Ele enlouqueceu — não da maneira catatônica de seu irmão mais jovem, mas igual a demônios astutos que cuidadosamente escondem sua insanidade dos outros. Em sua mente destorcida, Jean sentia que ainda precisava "proteger" seu gêmeo da obsessão que o levou a esse evento catastrófico (Apesar de Jean saber que Marcel era um lorde zumbi, em sua loucura ele ainda sentia que o pergaminho traria mais desgraça a Marcel). Primeiro, Jean pegou o pergaminho de Jean e o escondeu. Então, quando notou que as palavras que Luc falava eram só versões distorcidas do pergaminho de Hyskosa, ele mandou o jovem ao pântano. Jean prometeu guardar o pergaminho para Marcel, jurando procurar por ele assim que Marcel respirasse novamente. Nunca ele revelou a seu irmão que tinha escondido o pergaminho, nem revelou a ninguém em que seu irmão Marcel havia se tornado.

Marcel agora reside no velho cemitério, com intenção de criar servos mortos-vivos enquanto Jean continua a pesquisar sobre o pergaminho. Por três semanas Marcel tem usado seus poderes para matar aldeões; quando eles se levantam, já o fazem como zumbis sob controle dele. Apesar de Marcel não ter o pergaminho, ele acredita que um exército de mortos-vivos o ajudará a controlar esta ilha do terror (para tomar nota, o verdadeiro lorde de Souragne não tem intervindo ainda).

A vila tem que combater mais que Marcel, no entanto. Jean tornou-se um assassino e um louco. Ele leva vítimas para o lorde zumbi tanto como oferenda como um sinal de sua crescente afeição pelo o morto-vivo.

INTRODUÇÃO

O Pergaminho de Hyskosa

Apesar das alucinações de Marcel Tarascon, não há poder a ser obtido ao encontra o pergaminho de Hyskosa. O mesmo apenas anuncia um tempo de horror — um que rapidamente se aproxima do semiplano do terror.

Como destacado acima, Hyskosa foi um vidente Vistani que viveu há mais de 2 séculos atrás. No ápice de seu poder, Hyskosa previu uma catástrofe e os seis sinais que marcariam sua chegada. Ele escreveu versos criptográficos e dissonantes sobre os sinais, e os registrou em muitos pergaminhos. Pelo resto de sua vida, ele deixou cópias em todo domínio que visitava. Os pergaminhos frequentemente são chamados "Os seis Sinais" ou "O Hexagrama de sinais de Hyskosa". Muitos pergaminhos foram destruídos, mas alguns, igual ao dessa aventura, ainda sobrevivem. Homens poderosos em todo semiplano vêm procurando solucionar tais versos através dos anos. Alguns, como Marcel Tarascon, erroneamente acreditam que os versos guardam a chave para um poder inimaginável.

Veja a página 15 para analisar uma cópia dos versos de Hyskosa. O primeiro parágrafo está escrito em um estilo diferente dos outros. Os versos terminam abruptamente devido ao papel ter sido rasgado. Somente cinco sinais permanecem intactos; um se perdeu.

Cada sinal foi (ou será) revelado em uma aventura separada de RAVENLOFT. O primeiro sinal de Hyskosa se refere à Coroa das Almas encontrada em "*Banquete dos Goblyns*" (Feast of Goblyns). O segundo sinal foi revelado em "*Navio do Horror*" (Ship of Horror) como a criança fantasma de Charlotte Stern. O terceiro revelou-se em "*O Toque da Morte*" (Touch of Death) com o sétimo despertar do Faraó Anhktepot. O quarto sinal, um eclipse que ocorre enquanto os mortos caminham pela terra, é um evento desta aventura. O quinto sinal é uma aventura que ainda será lançada, ambientada na Baróvia. O Sexto sinal ainda será revelado em um outro produto. (**Nota do tradutor:** *o livro original desta aventura inverteu a ordem oficial da quarta e quinta profecia. Além disso, disse que uma das aventuras ocorreria em Sri Raji — o que não foi o ocorrido oficialmente. A tradução aqui feita já acertou esse problema. Problema similar acontece em outro produto que traduzi e também parte do Hexagrama de Hyskosa — O Toque da Morte (Touch of Death.)*

Em *A noite em que os Mortos Caminham*, o pergaminho de Hyskosa é importante por causa da obsessão de Marcel. Enquanto um dos sinais se realiza nesta aventura, o pergaminho não tem impacto direto no desfecho da aventura. Juntos, os sinais preveem um futuro evento em Ravenloft, que será descrito em um outro produto.

Sinopse da Aventura

Quando a aventura começar, os PJs perceberão que estão perdidos em um pântano (presumidamente em qualquer mundo de campanha que seja que eles chamem de "casa"). Logo as brumas de Ravenloft os transportam nos pântanos sinistros de Souragne, onde encontram um crocodilo, sapos gigantes e Vistanis misteriosos. Dias depois, quando se sentirem perdidos em todos os sentidos, eles do nada acham um casebre do tipo palafita. Lá, encontram Luc Tarascon, um jovem em um estado catatônico, que perdeu seu laço com a realidade. A única pista para a identidade deste jovem é um livro de poesias que ele carrega, que apresenta a seguinte inscrição: "Para Luc, meu querido irmão". A nota está assinada "Marcel".

Luc não está totalmente em silêncio. Vez ou outra, ele recita versos sem sentido, que são de fato versos distorcidos do pergaminho de Hyskosa.

Se os PJs saírem do casebre, Luc os segue (ele não está completamente distraído com as coisas ao seu redor). Se eles esperarem no casebre de Luc, o Xamã Brucian chega em dois dias, trazendo mais comida para o jovem, e levando todos de volta à vila.

Durante toda a jornada pelo pântano, uma misteriosa tempestade está por vir. Eventualmente, os PJs chegam na pequena vila de Marais d'Tarascon, ao mesmo tempo que a tempestade parece prestes a cair. Entretanto e assim que alcançarem a vila, os personagens chegam a tempo de testemunharem um cortejo funeral bizarro na praça principal. Um caixão envolto em pesadas correntes está sendo transportado em direção a um cemitério próximo. Apesar de cada aldeão parecer

ignorar, os PJs conseguem claramente ouvir um barulho vindo de dentro do caixão, como se alguém estivesse tentando sair. A aventura na vila (Parte II) acaba de começar.

Após lidar com o zumbi no caixão — ou assistir o caixão ser sepultado — os PJs podem tentar encontrar alguém que conheça Luc, ou podem decidir fazer perguntas sobre o estranho funeral. A tempestade continua a estar prestes a cair enquanto os PJs exploram a vila e conversam com seus habitantes, mas nenhuma chuva cai. Através de investigação, os PJs tomam conhecimento dos eventos estranhos que tem atraído a atenção da vila nas semanas recentes. Contos de assassinatos horrendos, desaparecimentos misteriosos, até palavras de mortos que caminham — tudo é logo sussurrado nos ouvidos dos personagens. O que é ainda pior — alguém tenta tirar a vida do pobre Luc (que segue os PJs de um canto a outro como se fosse um cão fiel).

Em pouco tempo, os PJs deduzem que os problemas começaram com a família Tarascon. Ao vasculhar a casa de Jean Tarascon na vila, os PJs podem encontrar o pergaminho de Hyskosa assim como evidências de assassinatos abomináveis. Através do Xamã local, os PJs ficam sabendo da morte de Marcel aproximadamente há três semanas atrás. Ele pode até mesmo descobrir que muitos dos recentemente mortos estão se tornando zumbis. Esta parte da aventura, "Marais d'Tarascon", chega ao fim quando os PJs descobrem o assassino e louco em que Jean Tarascon se tornou. Eliminado pelos destemidos personagens, o reino de terror de Jean chega ao fim.

Neste ponto, os PJs provavelmente pensam que o pior já passou. Eles têm uma chance de descansar e se curar. Quando a Parte III começa, a tempestade finalmente cai, desabando sobre a vila com grandes e viscosos pingos de chuva. No cair da pesada tempestade, surge um exército de formas cambaleantes — os zumbis de Marcel! Eles procuram o pergaminho e o jovem Luc — ambos os quais se encontram nos cuidados dos PJs (contando que, é claro, os PJs tenham obtido êxito até agora).

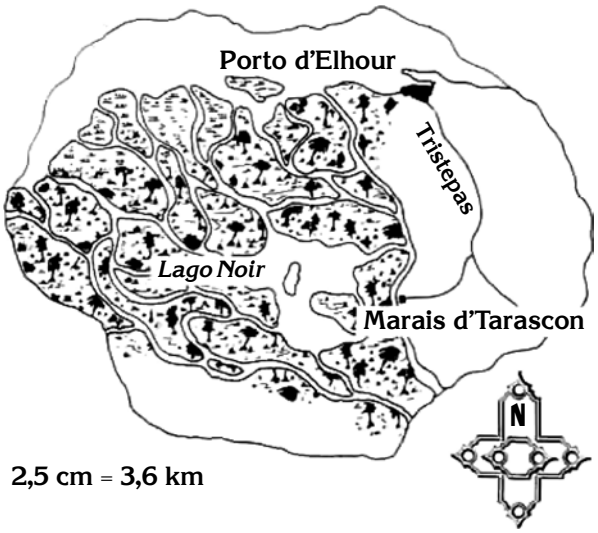
Quando os zumbis atacam, Luc tagarela seus versos. Ele acaba de adicionar algumas novas linhas ao repertório que agora já é familiar aos PJs. Luc finalmente revela a pista que o levou junto a Marcel para a passagem secreta atrás do monte do cemitério.

Os PJs devem entra no antigo cemitério para enfrentar Marcel antes que toda a vila seja destruída. Eles devem lidar com zumbis, ratazanas e esqueletos para chegar no aposento do Lorde Zumbi no antigo Mausoléu Tarascon. Eles conseguem deter Marcel, ou serão forçados a se submeterem a vontade do lorde Zumbi e tornarem-se membros de seu exército morto-vivo? Para descobrir, você deve ser testemunha da Noite em que os Mortos Caminham.

Páginas Centrais

As páginas 15 a 18, no centro deste livreto, contém referências e apoio para uso durante o jogo. Para removê-las do livro, dobre os pontilhados cuidadosamente. Você pode querer xerocar essa parte para os jogadores quando eles descobrirem o pergaminho (ou você pode simplesmente mostrá-los essas páginas, e permiti-los copiar o texto à mão). Nunca mostre os jogadores a página 18, o folheto das pistas. Esse é o seu guia para informações reveladas durante o curso da aventura.

SOURAGNE



Parte I:
O PÂNTANO

O ponto de partida apresentado aqui assume que os PJs entram em Ravenloft vindos de outro reino. Enquanto um PJ ou outro pode ter ouvido lendas sobre o semiplano do pavor, certamente nenhum deles deve ter visitado-o antes dessa aventura (as Brumas de Ravenloft deve pegá-los desprevenidos). Se seus PJs já visitaram o semiplano antes, ou já estão em Ravenloft, ajuste a descrição de acordo nesta seção.

Começando a Aventura

Enquanto mestre, a primeira coisa que você deve fazer é dar um jeito de os PJs entrarem no pântano. Qualquer pântano em qualquer reino servirá, pois as Brumas de Ravenloft podem alcançar até mesmo as terras mais distantes. Como você vai elaborar este ponto de partida? Talvez os PJs tenham que cruzar um pântano para alcançarem seu destino "real". Ou talvez os PJs estão apenas por algo ou alguém, e a busca deles os levem a um pântano. Realmente não importa como eles chegam lá; o que importa é o que fazem.

Viajar por um pântano é difícil. Em alguns lugares, a água chega a mais de um metro de profundidade, escondendo raízes, buracos e até mesmo perigos mais sinistros. A abertura dessa aventura assume que os PJs estão navegando pelo pântano em seu lugar de origem, remando em uma balsa. Se seus PJs decidirem seguir caminho a pé, você terá que alterar as descrições abaixo (mais adiante, você pode dar um jeito para que encontrem uma balsa quebrada e desgastada no pântano de Souragne).

Qualquer que seja a razão deles para estarem no pântano, não deve demorar muito para que os PJs fiquem desesperadamente perdidos — especialmente com a ajuda das misteriosas Brumas de Ravenloft. O cair da noite se aproxima. Descreva a cena a seguir:

> A noite começa a cair sobre o pântano, cobrindo a densa vegetação rasteira com escuridão e deixando a superfície da água em um negro profundo. Junto, surge uma névoa rasteira envolvente, surgindo da água como um vapor espectral. A névoa vos envolve — sua umidade acariciando vocês como mãos gélidas sem vida. O pântano parece se distanciar das brumas, e sua imagem e som desaparecendo em uma distância não notada. Tudo o que resta visivelmente é uma névoa sufocante e fria. Mesmo seus companheiros parecem bem distantes. Por um instante, tudo está em silêncio. Os sons que vocês conseguem ouvir são amplificados pelas brumas ao redor: sua própria respiração e as batidas do coração. Então a névoa começa a se dissipar, sumindo tão rapidamente quanto apareceu, deixando todos vocês sozinhos em um pântano sombrio.

Se os PJs reagirem de maneira suspeita à névoa misteriosa, ou perguntarem sobre o pântano, cada um deve fazer um teste de Sabedoria (jogada de D20): PJs bem-sucedidos notam o seguinte:

> O pântano parece cada vez mais escuro que antes. As arvores próximas tornaram-se sombras retorcidas com galhos tipo garras, chegando até vocês, e da água turma vem um cheiro repugnante. Mais à frente, passando pelos galhos enrolados, o céu também parece estranho. As estrelas mudaram subitamente de lugar, e a lua está mais perto, quase em seu ápice. Nuvens sinistras começam a se formar na parte ocidental do céu — como uma cortina de fumaça. Dentro de instantes, as nuvens obscurecem a débil luz das estrelas por completo.
>
> Uma tempestade está por vir — uma das mais preocupantes.

Os PJs podem tentar retrilhar o caminho deles e encontrar uma saída. É claro, eles estão em Ravenloft agora, e aqui ficarão até o semiplano decidir liberá-los. Apesar da névoa cobrir o pântano, os personagens agora conseguem perceber que o ambiente ao redor não é aquele do lugar que deixaram para trás.

O PÂNTANO

Encontros no Pântano

As brumas de Ravenloft acabam de depositar os PJs no grande pântano de Souragne, a apenas 8 km de Marais D'Tarascon. As Brumas são desorientadoras: qualquer que seja a rota tomada pelos PJs, eles permanecem perdidos no pântano por quatro dias, frequentemente viajando em círculos. No quinto dia, eles chegam na vila (as brumas misteriosas param de interferir).

Enquanto muitos perigos espreitam no pântano, somente alguns notam os aventureiros. Esta parte dispõe quatro encontros no pântano: um crocodilo, sapos gigantes, um acampamento Vistani e Luc Tarascon em sua "casa flutuante". A aventura é planejada para que um encontro ocorra a cada dia. Se esse ritmo é muito devagar para seus jogadores, você pode querer modificar a aventura e conduzir os encontros do crocodilo e dos sapos no mesmo dia. Ou então você pode pular um desses encontros por completo, talvez assim preservando o outro no caso dos PJs retornarem ao pântano mais tarde. Entretanto, o encontro dos Vistani e da casa flutuante devem ocorrer imediatamente durante os dois dias anteriores à chegada dos PJs em Marais D'Tarascon. De qualquer maneira, não estenda o tempo entre os encontros; proceda rapidamente e de maneira suave de um dia para o outro.

Enquanto os personagens estiverem no pântano, a tempestade (apontada em tópicos anteriores) continua a se formar. Com a aproximação de cada anoitecer, o céu fica escuro e agitado, mas ainda sim estranhamente em silêncio: sem estrondos de trovão, sem relâmpagos e sem chuva. Quando chega o amanhecer, o céu já se clareou de certa forma, mas ainda nublado, e vai escurecendo conforme o dia se passa. Depois de uma sequência de dias e noites assim, quando os PJs finalmente saem do pântano para entrar em Marais D'Tarascon, a tempestade parece pronta para cair. "A tempestade acumulada" (no final dessa seção) descreve esse evento.

Assume-se que os PJs vagueiam pelo pântano durante o dia e levantam acampamento à noite. Com as nuvens cada vez mais pesadas acima, está escuro demais para prosseguir depois do anoitecer, independente do uso de tochas. Mesmo durante o dia, a natureza do pântano e a tempestade que se forma deixa tudo sombrio e cinzento.

Sinta-se livre para adicionar eventos para "complementar" a aventura no pântano. Todos esses eventos suplementares devem ser estimulantes de tensão e atmosfera — não um combate de fato com mais criaturas do pântano. Por exemplo, os PJs podem ouvir alguma coisa deslizar-se pela água logo depois de um grupo de árvores. Ou então talvez algo se choca contra o fundo da balsa uma vez ou outra — e enquanto estão cutucando a água com a vara para investigar, uma cobra (não-peçonhenta) cai na balsa vindo da copa das árvores. Componha uma cena com adjetivos que enriqueçam a atmosfera, insinuando que o perigo é iminente, e então prossiga com a aventura esquematizada aqui. Não revele que nada está realmente esperando para acabar com os PJs. Deixe-os pensar que alguma coisa que eles não entendam mesmo acaba de acontecer, ou que seus personagens acabam de escapar por pouco de algum evento ameaçador. Desta maneira, você pode acentuar a tensão e suspense sem lançar onda após onda de criaturas para cima dos personagens.

O Crocodilo

> O dia está escuro e lúgubre — acinzentado pelas brumas e nuvens. O sol não tem mostrado suas caras desde que vocês chegaram, e o ar está úmido e frio. A água abaixo da balsa tem mais que um metro de profundidade. De um lado, aglomerações de troncos enegrecidos vagarosamente surgem da água inerte. No outro, sombras se esguiam pelas árvores e vegetação rasteira, movendo-se em sincronia com a balsa. Os olhos do pântano estão sobre vocês.

Um crocodilo faminto está espreitando na superfície da água, entre um depósito de troncos enegrecidos. Se os personagens decidirem cutucar os troncos, o crocodilo os surpreende após eles terminarem essa ação (-2 de penalidade para o teste de surpresa dos personagens). O crocodilo se direciona para um PJ que esteja próximo à beirada da balsa. Ele tentar puxar sua vítima para a água,

contente em abocanhar sua refeição e fugir antes que os outros possam reagir.

Crocodilo: CA 5; Mov. 6/12; DV 3; PV 14; #AT 2; Dano 2-8/1-12; DE surpresa; Tend. N; XP 65; TAC0 16.

Os Sapos Gigantes

A balsa desliza na água através de um emaranhado de juncos que surgem por debaixo da água turva e escurecida. A névoa se dissipou, mas os arredores ainda parecem obscuros. Mais adiante, galhos se enroscar até se formar uma densa cobertura. Os sons do pântano estão mais intensos agora, e ecoam pelas árvores. Criaturas identificáveis se esguiam pelos juncos abaixo da superfície aquática. Um coro de coaxar e "rebets" começa, como se estivessem os saudando, aumentando cada vez mais que qualquer outro som fica abafado por essa "canção" grotesca. Então, de uma hora pra outra, o coral para.

Os PJs devem fazer testes de surpresa com uma penalidade de -3. Personagens que obtiverem êxito conseguem ver um trio de sapos gigantes um pouco antes das criaturas atacarem. Personagens que falharem no teste de surpresa conseguem ouvir algo grande se movendo pela vegetação antes dos sapos emergirem do pântano assombroso.

Cada sapo gigante pesa 67,5 kg e possuem 1,2 metros de comprimento. Usam suas línguas longas e pegajosas para capturarem presas. Enquanto que a língua não causa dano, o sapo recebe um bônus de +4 na jogada de ataque. Personagens atacados pela língua são puxados em direção da mordida letal do sapo. Com uma jogada de 20 no dado, um sapo gigante pode engolir uma vítima de tamanho pequeno por inteira (incluindo semi-humanos com menos de 1,2 m de altura). Os PJs acabaram de passar inadvertidamente pelo território dos sapos, e então acabam de ser apontados como a refeição do dia!

Uma velha balsa achatada jaz escondida nesta área, camuflada por juncos e quase submersa. A balsa tem um buraco considerável na sua lateral, um pouco acima da linha da água. Após derrotar os sapos, qualquer PJ que decidir vasculhar consegue encontrar essa carcaça ao passar em um teste de Sabedoria. Tudo que resta de interessante na balsa é um baú trancado. O baú contém comida encharcada, roupas, e duas espadas curtas +1 embrulhadas em um pano ensopado.

Sapos Gigantes (3): CA 7; Mov. 3/9; DV 2; PV 5, 8, 10; #AT 1; Dano 1-6; AE língua; Tend. Nenhuma; XP 175 cada; TAC0 16.

O Acampamento Vistani

O tempo está começando a perder o sentido para os Personagens enquanto dias cinzentos e sem sol se tornam noites escuras e sem lua. A cada noite o céu escurece e se agita, mas ainda sim nada de chuva.

Quando este encontro ocorrer, é quase crepúsculo. À distância, os PJs veem uma luz. Descreva a cena conforme eles se aproximam para investigar:

Uma pequena ilha de terra seca surge na água estagnada. A luz vem de uma chama que se forma no centro de um pequeno acampamento. Na luz tremeluzente, vocês conseguem ver claramente uma colorida carroça cigana, duas jumentas velhas, duas crianças alegremente vestidas e uma senhora. Logo depois, dois homens aparecem. Um é um senhor magro, e o outro é forte e jovem. Eles se acomodam perto da fogueira. Então o velho dá uma conferida, direcionado o seu bom olhar na direção de vocês. O outro olho é esbranquiçado e vazio. O homem sorri e acena com suas mãos envelhecidas, convidando-lhes para se juntar a seu grupo.

Como esta carruagem, chamada de Vardo pelos seus donos, chegou até esse ponto é incerto; os PJs podem estar nervosos ou inquietos.

Este Vardo é o mesmo que Luc Tarascon visitou há aproximadamente 3 semanas atrás, recebendo a pista que levou ele e seu irmão ao pergaminho de Hyskosa. Agora, com eventos cada vez mais horrendos acontecendo em Marais d'Tarascon, este pequeno clã Vistani acaba de decidir seguir adiante.

O PÂNTANO

Os ciganos estão aqui para passar um aviso aos PJs (Mesmo apesar de os ciganos estarem alheios a esse fato no início desse encontro).

Dos sete Vistani no acampamento, três são crianças pequenas. O velho Scarengi, o senhor Vistani com um olho cego, é o líder desse pequeno agrupamento. Sua esposa, Ryana, uma mulher gorda de cabelos grisalhos e olhos sorridentes, já é quase uma senhora. O filho deles — Carloni — é um jovem forte de cabelos pretos e um bigode característico. As três crianças são filhos dele (a mãe está morta). Carloni conduz os cavalos, e está ansioso para deixar Marais d'Tarascon bem para trás. É a irmã de Carloni — Valana — quem deve chamar a atenção dos PJs. Os olhos negros e lábios vermelhos desta jovem encantadora podem deixar um homem em chamas. Ela é dotada com o poder de ver o futuro, e foi sua visão que levou à recente tragédia em Tarascon. Ela permanece na carruagem por um tempo depois da chegada dos PJs.

Se os personagens se aproximarem do clã de maneira amigável, Scaregi responde da mesma maneira, apesar de Carloni continuar distante e não fazer nenhum esforço para esconder seu desejo de encurtar a jornada. Scarengi e sua esposa dizem aos PJs que uma vila chamada Marais d'Tarascon localiza-se na borda do pântano. "Não é longe", diz Scaregi, "mas não é um lugar para se visitar em uma noite assim como essa". Com um suspiro, Carloni complementa, "melhor ficar pelo pântano". Scarengi se recusa a revelar mais. Sua esposa, Ryana, concorda e diz, "Falar do mal é convidá-lo para o jantar".

Scarengi convida os personagens para se juntarem à sua família para o jantar e partilharem o calor de sua fogueira até o amanhecer. "Talvez", ele diz com um brilho em seu olho, "deve haver um tempinho para uma leitura de sorte". Depois do jantar, quando as crianças tiverem sido colocadas para dormir, Valana surge da traseira da carruagem com sua bolsa de runas. É a primeira vez que os PJs a veem.

A porta traseira da carruagem se abre e revela uma jovem de boa aparência e de olhos negros e expressivos. Ela sorri timidamente, então se acomoda por perto, atrás da fogueira. "Esta", Scarengi orgulhosamente proclama, "é minha bela filha Valana. Ela vai ler a sorte de vocês."

Valana encara cada um de vocês por vez, com a luz do fogo brilhando em seus olhos negros. "O problema começou quando eu joguei os búzios para aquele quieto jovem perdido", ela explica de maneira triste. "Talvez isso terminará com outra jogada". Ela segura uma bacia plana em seu colo e búzios de pedra em suas mãos. Então, após encara mais uma vez cada um, ela solta os búzios na bacia.

"O perdido acaba de lhes chamar!" Valana suspira. Cada membro da família dela apressadamente faz um gesto de proteção. "Os mortos caminharão com a tempestade que está por vir, e vocês devem encontrar uma maneira de coloca-los pra descansarem. Se vocês não conseguirem, a chuva vai virar sangue! Sangue que afogará vocês — vocês e toda Marais d'Tarascon".

Scarengi rapidamente conduz sua esposa e filha para a carruagem. "Sem mais sortes", o velho senhor prontamente complementa. "É hora de descansar depois das aventuras do dia. Sejam nossos convidados e durmam perto da fogueira".

Nada que os PJs façam pode impedir Scarengi e sua família se recolherem. Só Carloni permanece do lado de fora, acomodando-se no assento de condutor da carruagem, com um manto envolto sobre si. Ele fecha os olhos como se fosse dormir.

Assim que os PJs começam a se ajeitarem para dormir, eles veem a silhueta de Valana contornada na entrada da carruagem. Ela fala quase como se estivesse sussurrando, mas os PJs podem ouvi-la claramente. "Tome cuidado com o louco" ela diz, "Tome cuidado com seu sangue" (É importante; certifique-se de dizer as palavras devagar para que os jogadores lembrem-se desta pista). Então a porta se fecha e Valana se vai.

As palavras finais de Valana referem-se a Jean Tarascon (o louco) e o lorde zumbi Marcel (seu irmão, seu sangue). Se os PJs montarem guarda, em algum momento antes do amanhecer a "guarda" adormece, não importa o quanto quem estiver de guarda tente evitar. Quando os PJs acordam, eles se veem sós. A balsa deles permanece onde eles a deixaram, mas nenhuma pista da família Vistani permanece.

Se os PJs decidirem lutar contra os Vistani a qualquer momento durante este encontro, Ryana coloca uma maldição sobre eles: "Até o sangue ter sido lavado por um número de atos nobres," ela proclama, "vocês vão vagar por essas terras de brumas, estas que vocês procuram tão desesperadamente escapar."

Em outras palavras, até os PJs terem feito sete atos de bondade para outros Vistani, eles vagarão pelo semiplano do pavor. Remover a maldição de Ryana é um tópico para aventuras posteriores, pois os PJs têm outras coisas a fazer na vila de Marais d'Tarascon neste momento. Note que atacar (e possivelmente matar) uma família Vistani inocente é um ato de maldade; além de sofrerem a maldição, os personagens devem fazer um Teste de poder de Ravenloft (descrito no capítulo III do RAVENLOFT boxed set).

Vistani (7): CA 6; Mov. 12; DV 4 (x4), 1 (x3); PV 21 (x4), 4 (x3); #AT 1; Dano 1-8; Tend. Neutra; XP 105 (x4); 7 (x3); TAC0 17.

A Casa Flutuante

Em algum momento durante sua jornada no quarto dia no pântano, os PJs se deparam com a casa em que Luc reside. A casa deve ser tão ameaçadora e misteriosa quanto qualquer outra localidade desconhecida em Ravenloft.

As árvores nesta parte do pântano se fecham ao redor da balsa, formando um grosso emaranhado de galhos e raízes expostas, tornando o progresso difícil e lento. Troncos partidos e pontudos arranham seus braços e pernas enquanto vocês avançam com a balsa, e o vento sopra um tom estranho e fúnebre conforme ele sopra nas folhas acima. Assim que vocês passam pela espessa folhagem, uma luz se revela à distância. É mais brilhante que uma simples e aquecida lanterna, convidativa no ar frio e úmido. A luz não está no nível dos olhos.

O PÂNTANO

Paira no ar como se vocês devessem dar uma conferida.

Como mariposas em uma fogueira, vocês e sua balsa seguem facilmente na direção da fonte de luz. É um casebre de madeira, um pouco maior que uma cabana. A luz transborda de suas duas janelas dianteiras e uma ampla porta aberta. A casa parece estar suspensa no ar acima da superfície pantanosa, com seu reflexo cintilando na poça úmida diante da mesma.

Na verdade, a casa não está flutuando no ar; ela assim aparenta devido à escuridão. Quatro vigas robustas de madeira surgem do pântano, erguendo o casebre como uma palafita a cerca de 2,5 metros da superfície da água. As vigas obviamente servem para proteger a casa da elevação da água e de criaturas do pântano. Salvo um sapo aqui e ali, e o canto de cigarras, o pântano ao redor é silencioso.

Os PJs podem se aproximar do casebre do jeito que preferirem. Como dito antes, a parte frontal tem duas janelas e uma porta aberta. Não há cortinas cobrindo as janelas. Pelo ângulo dos PJs, não há como ver o que há lá dentro. Não há janelas ou portas nas partes laterais, e na parte traseira só há uma simples janela, sem complementos. A água abaixo e nos arredores da construção não tem mais que 1,2 m de profundidade; na maior parte, a profundidade é só 60 cm. A casa não tem uma varanda. Não há sinal de qualquer barco.

Qualquer tentativa de chamara a atenção de alguém lá dentro resulta em falha. Assim que os PJs estiverem prestes a declarar que a casa está vazia ou que vão conferir lá dentro, ocorre o seguinte:

De repente, uma escada de cordas surge da entrada. Nenhuma alma viva aparece na luz para lhes cumprimentar, e nem mesmo uma sombra passa pela entrada. A escada, feita de chapas de madeira e cordas grossas, simplesmente sai da porta com um barulho de batida de madeira. O último degrau fica pendurado quase que na superfície da água nojenta, convidando-lhes a subir em direção à luz aquecida.

O PÂNTANO

A escada espera sem pressa pela subida dos PJs. Ninguém aparece na entrada para encorajar (ou desencorajar) os personagens; Luc simplesmente está sentado lá dentro, imóvel. A escada sutilmente balança acima da negra água pantanosa. Quando um PJ acabar de subir a escada de cordas, leia alto o trecho a seguir:

> O casebre tem somente um quarto. Ao todo, mais que duas dúzias de lanternas jazem penduradas de pregadeiras na parede e acomodam-se no distorcido chão de madeira, preenchendo o lugar com muita luz. À direita da porta, caixas lacradas foram organizadamente empilhadas contra a parede. Um barril destampado localiza-se ao lado dessas caixas.
>
> No centro do cômodo, de frente pra porta, está um jovem. Ele está sentado dentro de um círculo de cinco lanternas em combustão, com seus olhos grandes e vazios fixados no local. O jovem está extraordinariamente magro e pálido, e seu longo cabelo loiro cai debilmente sobre seus ombros. Suas feições parecem torturadas. Uma simples camisa e calça que ele veste estão limpas e arrumadas. Ele segura firmemente um livreto em seu colo, mas não faz nenhum movimento para levantar-se ou cumprimentar vocês — exceto para lentamente proferir uma frase incompreensível: "Descerá a suprema sobre terra a escuridão, à mão este sinal de hexagrama quando estiver". Então ele retorna para seu estado de quietude, nem falando, nem respondendo qualquer coisa.

O jovem é Luc, o caçula dos irmãos Tarascon. Ele se tornou uma das pobres almas despedaçadas, conhecidos com os "perdidos". Ele tem se retraído afim de bloquear-se para os terrores que têm ocorrido em Marais d'Tarascon. As frases que ele Às vezes fala são versos destorcidos do pergaminho de Hyskosa, a última coisa que estava lendo quando seu irmão Marcel foi morto por zumbis e ele se fechou para o mundo.

As caixas lacradas contêm comida fresca trazida de fora do pântano pelo Xamã Brucian, o sacerdote de Marais d'Tarascon. As provisões estão em bom estado; os PJs podem comer animadamente. O barril armazena água doce potável.

O livro sobre o colo de Luc é uma coleção de poemas infantis. Ele abre mão do mesmo sem resistência. Todo poema se trata de estrofes de rimas curtas, similar aos versos confusos que o jovem profere. A primeira página ostenta uma inscrição: "Para Luc, meu querido irmão". Está assinado "Marcel".

Luc não se comunica de qualquer maneira, exceto pelos versos ocasionais (ver página 18). O rapaz não lutará e nem se defenderá, apesar de que sucumbirá a fúria se alguém apagar uma de suas lanternas. Mesmo assim, Luc somente se coloca em perigo, pois ele fica batendo seu corpo e cabeça contra a parede ou o chão. Para acalmá-lo, a lanterna deve ser reacesa.

Os PJs podem passar a noite a salvo no casebre de Luc. Pela manhã, eles veem a fumaça de uma vila próxima e podem seguir para Marais d'Tarascon. Se decidirem ficar por mais dois dias, Brucian chega com comida fresca e roupas limpas para Luc. Ele pode guiá-los para a vila (veja a área 9 na Parte II para informações de Brucian).

Por mais que os PJs acabem seguindo para Marais d'Tarascon, Luc os segue igual a um cão fiel. Nada que os PJs façam, a não ser matar o rapaz, pode impedi-lo de acompanhar o pessoal. Se realmente matarem Luc, o rapaz retorna mais tarde como um fantasma (veja "Luc O Fantasma" na página 18). Matar Luc é um ato de maldade e requer um teste de poder.

Luc Tarascon ("perdido"): CA 10; Mov. 6; DV 1-1; PV 7; #AT 1; Dano 1d2; AE enraivecer; DE nenhuma; Tend. N; XP 7; TAC0 20.

A Tempestade a se Formar...

Assim que os PJs começam a sair do pântano e se aproximam da vila de Marais d'Tarascon, o céu se enche de nuvens negras e pesadas. Pela primeira vez, relâmpagos riscam o céu. Ainda assim, nada de chuva. A tempestade simplesmente paira sobre o pântano e a vila, e vez ou outra solta alguns relâmpagos no solo ou deixando um estrondoso som de trovão. Quando ela finalmente cair, tal tempestade promete ser espetacular.

Parte II:
MARAIS D'TARASCON

Marais d'Tarascon localiza-se aproximadamente a quatro quilômetros de Port d'Elhour, na ponta ocidental do vasto pântano de Souragne. Os PJs se aproximam do vilarejo pelo oeste, emergindo do pântano na tarde do quinto dia. As nuvens da tempestade continuam a se formar; mesmo sendo cedo, parece que está prestes a anoitecer. Como dito anteriormente, se os PJs não machucaram Luc, ele continua a segui-los. Ele caminha a poucos passos atrás do último PJ, carregando seu livro de poesias e sua sempre-luminosa lanterna.

Esta parte da aventura se divide em duas seções: um guia para Marais d'Tarascon (veja o Mapa nos anexos), e uma lista de eventos que ocorrem ao redor e no próprio vilarejo. Todos os eventos estão ligados a um certo momento; alguns também são relacionados a um local. Por exemplo, "O Funeral" ocorre próximo à igreja quando os PJs entram no vilarejo; assume-se que a atividade os atrairá para a área. Certifique-se de se familiarizar com os eventos de Marais d'Tarascon antes dos personagens explorarem a cidade.

Assim que os PJs entram no vilarejo, Jean Tarascon fica sabendo da chegada deles. Se Luc estiver com a equipe, Jean começa a planejar como "proteger" Marcel do conhecimento que o rapaz tem obtido sobre o pergaminho de Hyskosa. Se os PJs tiverem matado Luc, Jean não fica super preocupado com o grupo até eles tentarem encontrar o assassino (ele), aproximar-se muito de Marcel, ou até Luc aparecer como um fantasma (ver página 18).

O Vilarejo

Marais d'Tarascon é um aglomerado de construções de madeira, sapê e palha à beira do pântano, abrigando cerca de 300 pessoas. Um cemitério se situa em uma colina, vislumbrando a vila. O mausoléu é dividido em duas seções, a antiga (área 11 no mapa), e outra nova (área 10). A parte antiga contém o lar de Marcel. Na zona leste da vila está a plantação Tarascon. De certa distância, parece impressionante, mas em uma olhada mais minuciosa, fica óbvio que os campos não têm sido supervisionados há semanas.

Os PJs podem perambular livremente, falando com quem quer que seja. Assassinatos, zumbis, desaparecimentos — os eventos das últimas semanas têm causado um temperamento medonho que se assentou sobre a vila (assume-se que Marcel morreu há três semanas atrás, independente de quanto tempo os PJs passaram no pântano). Todos estão nervosos e mais que um pouco assustados. Alguns andam até falando de fugir para Port d'Elhour, mas no momento este curso de ação não passa de especulação.

Testes de Carisma: para obter qualquer informação pessoal sobre o vilarejo, seus habitantes ou eventos recentes, os PJs devem ter êxito em testes de Carisma. É mais fácil lidar com donos de comércio; nenhum modificador ao teste se aplica. Lidar com aldeões comuns é mais difícil; um teste de Carisma com uma penalidade de -5 é necessário para convencê-los a se abrirem. Somente um PJ é permitido a fazer o teste de Carisma em cada loja ou casebre. Se o PJ falhar, outro personagem pode voltar para tentar mais tarde, mas com uma penalidade cumulativa de -2 por cada falha.

Algumas das pistas que os PJs podem obter são apresentadas no guia do Vilarejo a seguir. Para complementar encontros em outros locais, veja "O que os aldeões dizem" na página 18.

1. Estalagem Lua Cheia. É provável que os PJs peguem um quarto aqui durante a estadia deles em Marais d'Tarascon (Certamente é essa que os aldeões vão recomendar). Uma cerca envolve a estalagem, que é uma construção grande, de dois andares, com um estábulo em anexo. Lua Cheia serve como um ponto de encontro para os aldeões, particularmente durante esses dias obscuros nos

quais todo mundo procura conforto e proteção de outros. Um grande salão ostenta um bar e uma dúzia de mesas. Comida é servida desde manhã cedo até no ápice da noite, e quartos podem ser alugados por diária.

Jerald Bascolm e sua esposa, Henrietta, administram a estalagem. A filha deles — Lillin — lidera uma equipe de 4 damas serventes, e o filho do casal — Jerald Jr. — supervisiona o estábulo. Uma das serventes é uma jovem tagarela chamada Katha. Se ela se interessar por algum PJ, ela conta uma história interessante:

> "Há mais de uma semana atrás, um camarada aqui da área, bem ele caiu morto bem aqui no salão. Eu estava dando uma paradinha na cozinha no momento, descansando meus pés cansados próximo à porta dos fundos. Eu lembro que, antes do pessoal começar a berrar no salão, eu senti uma onda de algum tipo de cheiro terrível vindo lá de fora. Era tipo carne podre — não a que servimos aqui, entende — mas pior. Felizmente, eu tenho um estômago um tanto forte. Na verdade, eu estava bem prestes a sair para descobrir o que poderia estar causando aquele odor quando gritos começaram. Então eu vi François sendo carregado para ser enterrado. Sabe né, eu esqueci tudo sobre aquele cheiro insuportável até uns dias atrás, quando a senhora Fiora mencionou que tinha sentido tal cheiro também. Eu trancaria a porta de vocês enquanto estiverem dormindo se eu fosse vocês. Todo mundo na vila faz isso agora."

Apesar de Katha não fazer ideia, ela experimentou o odor da morte que envolve Marcel Tarascon — o odor que rodeia todo lorde zumbi. Fiora vive no vilarejo (veja local 12). Katha apontará o caminho para a casa de Fiora caso os PJs peçam, com a seguinte precaução: "Fiora não fala com ninguém recentemente, nem mesmo comigo".

Atualmente, a estalagem Lua Cheia está somente com um hóspede além dos PJs: Duncan d'Lute. Duncan viaja para Marais d'Tarascon de meses em meses para conduzir negócios. Ele é um agente de vários negócios em Port d'Elhour, fechando acordos e negócios entre as duas cidades. Ele não sabe nada de útil sobre os eventos recentes aqui. Ele somente sabe que ele quer encerrar seus negócios e partir assim que puder.

2. Padaria & Confeitaria. Louise d'Cann gere a confeitaria, produzindo bolos, pãezinhos e doces. A especialidade dela é o alcaçuz vermelho. Seus melhores clientes são Mordu, Jean Tarascon e os filhos de Bordell Children (todos esses adoram alcaçuz). Além de suas guloseimas suculentas, ela pode fornecer alguma informação da lista na página 18.

3. Carpintaria. Marcus Bordell, o carpinteiro local, constrói mobílias e caixotes aqui. Meia dúzia de crianças — filhos e filhas de Marcus — correm do lado de fora ao redor da loja na parte do dia. Ele pode oferecer aos PJs alguma informação da página 18.

4. Chalé de Pierot. Pierot é o zelador do cemitério. De dia, ele está na área 10. Ao anoitecer, ele vem para cá, tranca as portas, acende um lampião, janta, vai pra cama e só espera acordar pela manhã. Ele acredita que Marais d'Tarascon está amaldiçoada por toda essa morte, e ele pensa seriamente em sair do vilarejo após a tempestade, ainda se formando, ter passado.

5. Cabine do Xerife local. Xerife Gremin mantem um escritório e seu lar nesse casebre. Ele não gosta de estranhos, e desconfia dos PJs por causa da chegada fora de hora deles. Seu vilarejo está nas garras de algum mal terrível, e ele não sabe como protegê-lo. O que é pior — há cerca de duas semanas atrás, seu filho foi vítima de uma misteriosa doença que mata suas vítimas e então rapidamente as transforma em zumbis.

A morte de seu filho, combinado com os desaparecimentos e assassinatos horripilantes, tem colocado o xerife no limite. Ele acredita que os assassinatos e o desaparecimento de algumas pessoas estão ligados, pois ele tem encontrado o mesmo item na maioria das cenas de crime: um pedaço de alcaçuz vermelho.

Se os PJs causarem qualquer problema a Gremin, ele ameaça prendê-los. Uma magia *Enfeitiçar* ou um argumento bem convincente podem evitar a prisão (Carisma -5). No entanto, uma segunda "provocação" é o suficiente para fazer com que Gremin os tranque na pequena cadeia/galpão de pedra próximo ao seu "escritório" — uma noite, no mínimo.

PERGAMINHO DE HYSKOSA

Estes sinais foram previstos por Hyskosa, o Vistani mais dotado da Visão. Espalhem suas palavras pra onde quer que seja sua jornada. Somente aqueles de coração verdadeiro podem impedir a chegada da noite do mal.

Descerá sobre a terra a suprema escuridão
Quando este hexagrama de sinais estiver à mão...

Daegon - o feiticeiro nato, em seu lar
Tato os vivos e os mortos, os não-vivos vão desdenhar.

A mãe Stern do bebê sem vida encontrado
Anuncia um tempo - uma noite de mal desatado.

O Filho do Sol em seu sétimo despertar
Fará o usurpador pela eternidade lamentar.

Injira vai o seu destino reverter
E com uma terrível maldição, todos vão viver...

A luz celeste sobre os mortos, vívida como espelho
Se desafaz e some, deixando tudo vermelho.

MARCEL TARASCON, LORDE ZUMBI

Lorde Zumbi: CA 6; Mov. 6; DV 6; PV 39; #AT 2; Dano 2-8/2-8; AE veja abaixo; DE veja abaixo; Tend. NM; TAC0 15; XP 650.

Marcel tem todos os poderes de um lorde zumbi normal (veja o apêndice do RAVENLOFT *Monstrous Compendium*). Alguns desses poderes foram aprimorados pela Terra de Ravenloft, como apresentado abaixo.

Ataques Especiais

Assim como qualquer outro lorde zumbi, Marcel aplica golpes esmagadores com seus punhos (dois ataques por rodada, 2d4 de dano cada). Além disso, o odor da morte que envolve Marcel afeta todos os seres vivos que estiverem a 9 m dele. Os personagens devem passar em um teste de resistência vs. veneno ou sofrerem um dos seguintes efeitos:

Jogue de 1d6	Efeito
1	Fraqueza (como a magia)
2	Causar doenças (como a magia)
3	-1 na Constituição
4	Praga (como a magia)
5	Não consegue de agir por 1d4 rodadas devido a náuseas e vômitos
6	Morre instantaneamente e torna- se um zumbi controlado pelo lorde.

Três vezes ao dia, Marcel pode *Animar os Mortos* para criar zumbis. Ao usar este poder em seres vivos, ele também pode transformá-*los* em zumbis. Em ambos os casos, o alcance desse poder é de 90 metros. Se um alvo vivo falhar em seu teste de resistência vs. Morte, ele morre instantaneamente e ressurge em 1d4 rodadas como um zumbi sob o controle de Marcel (a habilidade de Marcel para criar zumbis foi aprimorada).

Defesas Especiais

Assim como qualquer outro zumbi, Marcel é imune a *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, magia de Morte, veneno e magias de frio.

O poder da fé o afeta como se ele fosse um vampiro, e contato direto com água benta, ou símbolos sagrados, lhe causa 2d4 pontos de dano.

Habilidades Especiais

Marcel pode se comunicar livremente com mortos-vivos através de uma habilidade telepática mística. Ele também consegue Falar com os Mortos (igual à magia) ao simplesmente tocar o cadáver. Além disso, Marcel consegue controlar zumbis em um raio de 1,6 km, incluindo zumbis monstros e vudus, e consegue usar os sentidos do morto-vivo para saber o que está acontecendo na área (esta é uma habilidade aprimorada).

Histórico

Marcel Tarascon era obcecado em encontrar o pergaminho de Hyskosa enquanto era vivo. Apesar de não ser maligno, seu caráter tornou-se consideravelmente distorcido enquanto ele procurava pelo lendário pergaminho. Como apontado na introdução, Marcel ainda acredita que o pergaminho de Hyskosa possui a chave para um poder inimaginável — mesmo agora que ele é um lorde zumbi.

O irmão gêmeo louco de Marcel, Jean, prometeu achar o pergaminho (Entretanto, ele não tem intenção de fazê-lo). Enquanto isso, Marcel está levantando seu exército zumbi ao animar cadáveres e matando aldeões com seus poderes especiais. Jean também o ajuda. Ele já matou muitos aldeões e deu alguns corpos a Marcel.

Os PJs combatem (e provavelmente matam) Jean no momento em que a Parte II da aventura estiver para acabar. Quando a Parte III começar, Marcel libera seu exército zumbi sobre o vilarejo, ordenando-os a encontrar o pergaminho a qualquer custo. Quando os personagens aproximarem-se de seu lar no antigo cemitério, o Lorde zumbi chama de volta alguns de seus "capangas" para ajudá-lo.

Combate

Marcel se recusa a lutar mano-a-mano até que um oponente pise na plataforma de ossos em seu refúgio. Ele prefere comandar seus servos e usar habilidades especiais. Quando os PJs chegarem eu seu lar, ele já terá usado uma vez seu poder de animar os mortos. Ele ainda pode usá-lo duas vezes contra os PJs se assim desejar.

JEAN TARASCON, PSICOPATA

Guerreiro/Psicopata de 4º: CA 6; Mov. 9; DV 4; PV 25; #AT 1; Dano 1-3 ou 1-4 + 1; AE surpresa; DE nenhuma; Tend. CM; TAC0 17; XP 210. For 14; Des 10 Con 12; Int 11; Sab 9; Car 9.

Equipamento: Corselete de couro batido, *anel de proteção + 1*, *adaga + 1* na bengala, algibeira repleta de alcaçuz vermelhos, duas poções de cura, manto negro encapuzado.

Ataques Especiais

Jean é um ator talentoso. Se tentar dar aos PJs um falso senso de segurança, eles sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de surpresa. Vítimas surpresas desta forma sofrem o triplo do dano caso atacadas, como se sofressem um ataque pelas costas de um ladino de 5º nível.

Histórico

Jean Tarascon enlouqueceu por causa dos eventos das últimas semanas. Quando encontrou o corpo sem vida de seu irmão gêmeo Marcel, assassinado por zumbis, seu sofrimento não teve limites. Ele sabia que a obsessão de seu irmão com o antigo pergaminho o levaria à desgraça e morte, e tal previsão se concretizou. Ainda assim, ele esperava que o xamã do vilarejo, Brucian, poderia realizar algum tipo de Milagre em Marcel. Por um momento, parecia que ele conseguiu.

Mas o uso de um pergaminho de *Reviver os Mortos* por parte de Brucian falhou. Jean sabia no que Marcel acabara de tornar-se. Ele levou o corpo de seu irmão ao antigo cemitério, onde Marcel logo reergueu-se como um lorde zumbi. Esses eventos levaram Jean à beira da insanidade. Quando assistiu a seu irmão deleitar-se em carne morta, Jean tornou-se mais que apenas um louco, ele tornou-se um assassino.

Como apontado na introdução, Jean tem se comprometido a "proteger" Marcel de sua obsessão. Jean escondeu o pergaminho de Hyskosa em sua casa urbana, e mandou seu irmão Luc para o pântano para escondê-lo de Marcel. Jean também veste um manto preto encapuzado ao anoitecer e caça vítimas para que Marcel se banqueteie. Em seu estado de demência, Jean tem deixado um pedaço de alcaçuz vermelho pra trás em cada cena de assassinato.

Para participar completamente do novo estado de existência de Marcel, Jean ordenou que os serviçais da família degustassem carne humana de cadáveres também. Isso fez com que seus serviçais virassem carniçais. Ele mesmo, no entanto, tem evitado participar dos banquetes noturnos.

Os habitantes do vilarejo ainda veem Jean Tarascon como ele era — um membro rico e líder da comunidade. Seus recentes lapsos de explosão de violência e sinais de temperamento vil são "desculpas" devido às tragédias que se instauraram em sua família.

Quando Luc volta ao vilarejo, Jean fica furioso. Imediatamente, ele decide acabar com a vida dos intrometidos que ficaram amigos do rapaz, mas ele não vai ataca-los em público. Em vez disso, ele espreita os PJs à noite. Ele também tenta matar Luc para que seu amado irmão Marcel se esqueça se sua obsessão pelo maldito pergaminho. Ele odeia Luc e o tal pergaminho, culpando ambos pelo que aconteceu com Marcel. Ele escondeu o pergaminho e mandou Luc embora antes que a loucura o tomasse por inteiro, mas agora ele matará Luc se tiver oportunidade. Caso o pergaminho apareça diante de Jean, ele tentará destruí-lo. Ele culpa Brucian pelo estado atual de Marcel, mas ainda não se enlouqueceu (ainda) a tal ponto de atacar um homem santo.

Combate

Jean prefere espreitar e atacar suas vítimas de surpresa. Ele normalmente foge de superioridade numérica de inimigos. Se pressionado ao combate direto, ele usa suas poções de cura para recuperar pontos de vida perdidos e luta selvagemente com sua adaga cruel. Ele tenta atacar indivíduos sozinhos, longe de agrupamentos de pessoas. Se necessário, ele chamará seus serviçais transformados em carniçais para ajudá-lo contra os personagens jogadores.

PISTAS

O que Luc diz

Os versos retorcidos a seguir são proferidos por Luc durante a aventura. Não use os versos antes do tempo apropriado.

Capítulo 1

Descerá a suprema sobre terra a escuridão, à mão este sinal de hexagrama quando estiver.
No nato feiticeiro lar do Daegon, tanto a desdenhar os mortos, os vivos, os não-vivos.
A mãe Stern do bebê encontrado sem vida um mal desatado da noite o tempo anuncia.

Capítulo 2

O sétimo sol do despertar do filho pela eternidade pagar o usurpador fará.
Inajira reverter vai o destino seu, e viver uma terrível maldição com todos vão.
A vívida celeste sobre luz os mortos, como espelho some deixando e, tudo se desfaz vermelho.

Capítulo 3

(Esta é a prova dada a Luc por uma Vistani).
Olhe para o pergaminho onde o ancião está a descansar, atrás da pedra onde seis estrelas jazem a brilhar. Entretanto, tal achado muita dor vai causar — fiquem atentos quando o temporal desabar.

Luc, fantasma

Se Luc for morto em qualquer instante da aventura, seu fantasma volta para assombrar os PJs (em sua primeira aparição, os personagens devem fazer um teste de horror com um bônus de +4). Seu estado como um "perdido" não muda, assim como seu desejo de ver o fim do mal instalado em sua família. Há somente uma diferença fundamental entre o Luc vivo e o morto: o fantasma não segue os PJs por aí com a lanterna. Em vez disso, o espírito aparece de tempos em tempos para recitar um verso ou dar aos PJs uma pista. O espírito de Luc não consegue descansar em paz até que a maldade de seus irmãos, Jean e Marcel, termine.

O que os Aldeões Dizem

As pistas a seguir, algumas verdadeiras, outras falsas, podem ser obtidas de conversas com os habitantes.

1. Nas três últimas semanas, os aldeões tomam conhecimento de nove mortes "repentinas" que têm ocorrido. (Verdadeiro: Isso é trabalho de Marcel)
2. Dos nove que morreram de repente, sete foram enterrados em caixões selados, e dois escaparam pela noite como zumbis. (Verdade)
3. Seis aldeões estão desaparecidos. (Verdade: Isso é obra de Jean)
4. Pedaços de alcaçuz vermelho foram encontrados junto com pertences de quatro das pessoas desaparecidas. (Verdade: É trabalho de Jean)
5. Senhora Grissim, uma desaparecida, foi vista caminhando em frente ao cemitério. (Falso)
6. Ao lado do alcaçuz, há sempre muito sangue na cena de um assassinato ou desaparecimento. (Verdade)
7. Há 3 semanas atrás, Hogarth, o lavrador, faleceu, ficou rapidamente em decomposição, e se levantou como um zumbi. (Verdade)
8. Há cerca de 3 semanas atrás, Marcel Tarascon morreu. Alguns dizem que ele foi morto por "cadáveres" também. (Verdade)
9. Jean Tarascon tomou o controle por completo dos negócios da família. (Verdade)
10. Se Marcel recebeu um funeral, ninguém da vila compareceu. (Verdade)
11. Cultistas leais ao Senhor dos Mortos estão operando no vilarejo. (Falso)
12. O velho cemitério é assombrado por aparições. (Falso)
13. O filho do Xerife foi o segundo a morrer, simplesmente caindo no chão sem nenhuma explicação. (Verdade)
14. Os Vistani disseram a dona Fiora que a noite dos mortos está se aproximando rapidamente. (Verdade: A noite está por vir)
15. Xamã Brucian venera o Senhor dos mortos. (Falso)
16. Na noite em que Marcel Morreu, algumas pessoas viram Jean carregando-o até a igreja. (Verdade)
17. Xamã Brucian tem ido ao pântano frequentemente desde a morte de Marcel. (Verdade)
18. Um vampiro vem espreitando as ruas do vilarejo. (False)
19. Muitas pessoas estão desaparecidas. (Verdade)
20. O antigo cemitério foi fechado há muito tempo atrás, e ninguém entra lá há décadas. (Verdade, até que Luc e Marcel acharam a passagem secreta.)

Escapar da cadeia é bem simples: a fechadura pode ser facilmente aberta por um ladrão, e a porta pode ser quebrada com um teste de dobrar barrais/portais bem-sucedido. Uma tática mais sábia é a persuasão; com um teste de Carisma bem-sucedido, com uma penalidade de -10, o PJ em cana pode convencer o Xerife que ele pode ajudar a comunidade. Desta forma, eles evitam serem conhecidos pela comunidade como "presos fugitivos". Quando os zumbis atacarem, na Parte III, o Xerife solta os PJs, não importa o que pode ter rolado entre eles.

Xerife Gremin (Guerreiro de 2º nível): CA 4 (cota de malha e escudo); Mov. 12; DV 2; PV 15; For 16; Des 12; Cons 14; Int 15; Sab 13; Car 10; #AT 1; Dano 1d8+1 (espada longa); Tendência LG; TAC0 19.

6. Barraco de Mordu. Mordu, o sábio local, vive só nesse pequeno barraco. Diferente da maioria dos outros habitantes, Mordu saúda os PJs de braços abertos e com cumprimentos amigáveis. Ele não parece um tanto nervoso ou preocupado pelos eventos recentes. Pelo contrário — até parece um tanto instigado por tudo isso. Ele os oferece alcaçuz vermelho de um jarro de barro, e então pergunta o que eles sabem sobre os acontecimentos em Marais d'Tarascon.

Mordu, é claro, tem suas próprias teorias sobre os desaparecimentos e mortes misteriosas. Ele acredita que tem algo a ver com um antigo deus do pântano que acabou de ser convocado por um grupo de cultistas (Ele está errado, mas ele deve parecer sincero e verossímil para os PJs). Ele promete encontrar provas, e pede aos PJs pra voltarem no dia seguinte para conversar mais. Antes dos PJs partirem, Mordu fornece duas informações da página 18.

Há muito tempo Mordu tem sido um estudioso amador. Ele possui dúzias de livros e pergaminhos abordando Souragne e "terras distantes" (assim como a maioria dos habitantes do semiplano do pavor, ele não está ciente que está preso em um reino chamado Ravenloft). Poucos livros de Mordu são trabalhos para valer. Na verdade, somente um contém alguma informação pertinente. Este diz respeito à história de Anton Misroi, lorde de Souragne. Infelizmente, está escrito em uma antiga linguagem que Mordu não consegue ler. As outras obras são mais fantasiosas do que eruditas, incluindo o livro favorito de Mordu, um livro intitulado *O Culto do Deus do Pântano*.

7. Mercearia. Esta grande e entulhada construção é a mercearia do vilarejo. É administrado pelo anão Deruno e sua família, que apareceu inesperadamente em Marais d'Tarascon quase do mesmo jeito que os PJs e decidiu ficar. Deruno vende equipamento de viajantes, artigos alimentícios, utensílios domésticos e laticínios (leite de cabra) a um preço camarada. Ele compra itens para a loja pela metade do preço de mercado.

Deruno tem alguns itens que pode interessar aos PJs, mantidos escondidos e trancados. O anão somente os trará uma vez que ele conheça e confie nos PJs. Se estiverem ajudando abertamente o vilarejo, ele oferece os itens gratuitamente. Estes itens são *três poções de cura*, *seis flechas +1*, *braçadeiras da armadura CA 6*, e uma *espada longa +1*.

8. Ferreiro. O ferreiro é um homem grande e robusto chamado Jordi. Ele é silencioso e tímido, e de cara se recusa a falar sobre qualquer coisa que não seja negócios. Se Luc estiver com os PJs (e estará, a menos que alguma coisa tenha acontecido a ele), Jordi segura firmemente seu martelo e se afasta. Ele teme o rapaz. Qualquer tipo de algazarra fará a esposa de Jordi, Nadine, vir correndo.

Nadine está profundamente entristecida pelo desaparecimento de Colin, seu filho único, que trabalhava para os Tarascons (Colin é agora um carniçal, mas ela ainda não sabe). Se persuadida, Nadine explica que Colin não voltou mais do trabalho cinco dias atrás, e toda investigação na plantação foi tratada com indiferença. O Xerife tem estado muito ocupado com outros acontecimentos, incluindo a morte de seu próprio filho, mas ele prometeu conferir com Jean Tarascon assim que puder.

Jordi pode fornecer aos PJs uma informação da página 18. Sua esposa responde a perguntas com choro e súplicas de ajuda, mas fora isso ela não sabe nada de útil.

9. Igreja. Xamã Brucian é o sacerdote da vila. Sua igreja honra os deuses do bem, prestando serviço similar aos leais, neutros e caóticos, apesar do

próprio Brucian ser neutro e bom. Sua residência é uma casa paroquial em anexo, mas ultimamente ele fica na igreja.

Se persuadido, Brucian descreve com relutância os eventos recentes no vilarejo. Ele diz que os aldeões vêm morrendo de repente, mesmo os que aparentavam estar saudáveis e fortes momentos antes. A primeira morte assim, há cerca de 3 semanas atrás, foi um lavrador chamado Hogarth. Apenas minutos depois de cair morto no chão, Hogarth reergueu-se como um zumbi. Agora Brucian sempre sela os caixões dos que morreram recentemente.

O sacerdote não fala com os PJs sobre a família Tarascon em seu primeiro encontro, mesmo se Luc estiver com eles. Se os PJs não encontraram Brucian no pântano, ele parece surpreso em ver Luc agora. Ele vai em direção ao rapaz para conferir se ele tá bem, e Luc responde ao recitar um verso distorcido. Durante o primeiro encontro com os PJs, o sacerdote é um tanto rude em resposta a perguntas a respeito de Luc. Ele diz que Luc é um "perdido" do vilarejo, mas não revela laços familiares. Brucian também explica que ficou com pena de Luc, ocasionalmente indo ao pântano para entregar comida e água fresca a Luc. O sacerdote mantém segredos porque não confia nos PJs ainda. Se eles voltarem mais tarde e confrontá-lo com o que eles têm aprendido, ou se conseguirem convencê-lo através de ações posteriores que estão dispostos a ajudar a comunidade, Brucian explica mais, de maneira tensa. Ele diz que Marcel Tarascon foi o primeiro a morrer nessa sequência de horror. Ele também descreve as infelizes mudanças que tal morte acarretou em Jean Tarascon, assim como em seu irmão mais novo — Luc. Brucian não menciona, no entanto, que Jean trouxe o corpo de Marcel para ele. Nem mesmo descreve sua falha em revivê-lo até a Parte III desta aventura.

O sacerdote tem sua capacidade normal de magias. Em um baú trancado na igreja, ele também mantém um pergaminho com quatro *curar ferimentos sérios*, um pergaminho com duas *curar doenças*, e um pergaminho com dois *reviver os mortos*. Por causa da falha em reviver Marcel, ele está relutante em usar os pergaminhos com *reviver os mortos*.

Xamã Brucian (Sacerdote de 2º nível): CA 10; Mov. 12; DV 2; PV 9; For 13; Des 8; Con 11; Int 14; Sab 16; Car 12; #AT 1; Dano 1d6 +2 (Maça de infantaria +1); Tend. NB; TAC0 20 (19).

10. O Cemitério. O cemitério do vilarejo situa-se no topo de uma pequena elevação, contemplando a cidade do alto — apropriadamente rotulado de "Cemitério da colina" pelos moradores. Um muro de pedra de 3 m de altura circunda todo o cemitério, e um portão de ferro no lado sul fornece acesso. A necrópole original está com acesso lacrado e coberta de vinhas (veja área 11). Em contraste, o novo cemitério é bem supervisionado e aberto ao público. Um único caminho leva ao portão.

Se os PJs visitarem o novo cemitério durante o dia, eles podem caminhar livremente entre os mortos. Por causa do alto nível do lençol freático, os corpos são sepultados acima do chão. Em vez de lápides, o cemitério é repleto de mausoléus (construções de pedra contendo inúmeras catacumbas). O cemitério também possui algumas dúzias de catacumbas empilhadas, sem estar abrigadas em qualquer construção, fornecendo um enterro de preço acessível para aldeões comuns.

As catacumbas que guardam os recém-mortos têm sido seladas e trancadas (os aldeões não sabem que são mortos-vivos). Se os PJs adentrarem no mausoléu Tarascon — o mais notável do novo cemitério — eles descobrem que não abriga mais o corpo de Marcel. A mais recente adição ao mausoléu é Claudine, mãe de Marcel, Jean e Luc. Ele morreu há anos atrás.

Durante o dia, Pierot, o vigilante e zelador, pode ser encontrado (de noite, ele reside na área 4). Pierot nunca entra no cemitério antigo, e ele não sabe o que aconteceu com as chaves das robustas fechaduras no velho portão. De fato, ele tem certeza que aquelas trancas travaram por causa da ferrugem. Se um PJ persuadi-lo a falar, Pierot oferece uma pista da página 18. Além disso, se eles o questionarem sobre a família Tarascon, ele diz que o corpo de Marcel nunca foi trazido pro cemitério até ele para ser enterrado.

Depois que Escurecer: ninguém, nem mesmo Pierot, vai ao novo cemitério (ou ao antigo) de noite. Se os PJs visitarem-no depois de escurecer, encontrarão dois carniçais. Os carniçais estão desobstruindo a catacumba selada mais

recentemente: a de Jeremiah, se os PJs permitirem o seu enterro (veja "eventos do vilarejo"); a de Jazeel Toreng caso os PJs tenham interrompido o funeral de Jeremiah. Se os personagens pararem para assistir a "exumação", então terão que lidar com os recém-animados zumbis assim como os carniçais. Se agirem antes da catacumba ser violada, só terão que combater os carniçais.

Ambos os carniçais fogem se perderem mais que metade de seus pontos de vida ou se expulsos com poder da fé. Se as criaturas escaparem, uma delas deixa um pedaço de vestimenta, a qual o morador da vila Tailor pode identificar depois. Se os PJs derrotarem uma das criaturas, o Xerife consegue identificá-lo como Colin, filho do ferreiro Jordi. Se derrotarem também o outro carniçal, o xerife a reconhece como Teresa, filha de Fiora. Ambos eram serviçais na Fazenda Tarascon.

Se os carniçais provarem ser fortes demais para os PJs, Xamã Brucian chega e expulsa as criaturas com o poder da fé antes do grupo ser morto.

Carniçais (2): CA 6; Mov. 9; DV 2; PV 6, 9; #AT 3; Dano 1-3/1-3/1-6; AE paralização; DE as de um morto-vivo; Tend. CM; XP 175 cada; TAC0 19.

11. O Antigo Cemitério. Esta antiga necrópole foi selada por mais de 100 anos. O que quer que seja que tenha causado tal ação tão drástica foi perdido na memória, mas os aldeões lembram-se o suficiente para evitá-lo a qualquer custo. Os únicos acessos conhecidos ao antigo cemitério são escalar o muro de pedra com um pouco mais de 3 m de altura ou arrebentar as correntes e cadeados robustos que travam o portão de ferro. Uma passagem secreta se segue debaixo de uma estátua ("A" no mapa do vilarejo) para uma abertura na lateral da colina ("B"). Somente os irmãos Tarascon e os zumbis conhecem tal passagem.

Ao olhar através do portão ou por cima do muro, os PJs veem um emaranhado de vinhas e arbustos. Eles mal conseguem notar as criptas através do emaranhado, e o caminho é quase imperceptível. Os aldeões e Pierot desencorajam os personagens a explorarem o antigo cemitério. Em teoria, os personagens não entrarão nesta área até a Parte III começar, mas você não deve impedi-los abertamente de assim fazerem-no. Durante o dia, pode ser que o xerife Gremin chegue e proíba a passagem. À noite, ruídos estranhos e sons balbuciantes podem desencorajá-los de entrar na área escurecida.

Se os personagens decidirem explorar o antigo cemitério antes de todos os "Eventos do Vilarejo" ocorrerem, vá para parte III e conduza os encontros lá listados. Você terá que fazer duas mudanças. Primeiro, os zumbis ainda não foram mandados para vila. Assim, haverá mais ao lado de Marcel; dobre a quantidade de zumbis listados em cada encontro. Segundo, Jean ainda não está sendo pressionado. Ele vem ajudar Marcel e luta ao seu lado na batalha final a menos que os PJs tenham dado um jeito nele de antemão.

12. Casebre de Fiora. A velha conhecida como Fiora mora aqui. Ela tem ficado bem abalada pelos eventos recentes, e geralmente se recusa a lidar com alguma pessoa — tanto estranhos ou aldeões. Ela tem ficado reclusa na própria casa, e adornou as portas e janelas com arranjos de alho, acônito e símbolos sagrados.

Uma vez ou outra, pode-se ouvir Fiora chamando sua filha, Teresa. Se os PJs a convencerem a conversar com eles, ela diz que canibais horripilantes (carniçais) vem vasculhando o cemitério a cada noite. Ela não vê Teresa há quase 2 semanas; ela nunca voltou do trabalho, na fazenda Tarascon.

13. Residência Urbana dos Tarascon. Além da mansão na fazenda (área 15), a família Tarascon mantém essa casa de dois andares no vilarejo. Jean passa a maior parte de seu tempo escondido aqui, planejando maneiras de aprimorar a atual situação de sua família. Jean está louco; todos os planos agora envolvem assassinatos e juntar-se a Marcel como membro dos mortos-vivos. Durante o dia, há uma chance de 80% de Jean estar aqui. À noite, a chance cai para 20 por cento.

A residência está trancada à noite, e pesadas cortinas cobrem cada janela. Todas as trancas são feitas de qualidade excepcional (-60 nos testes de abrir fechaduras). Se estiver em casa, Jean Tarascon se recusar a atender alguém, fingindo ter saído. Ele não tem nada a dizer aos PJs ou quem quer que seja. Qualquer tentativa de entrar à força pode ser notada pelos aldeões (50% de chance, com bônus para "silêncio e cautela" se o Mestre

assim achar). Se os PJs forem detectados, o xerife chega em 1d6 rodadas. Invadir uma casa trancada é crime; os PJs podem ser mandados para cadeia (ver área 5).

Se conseguirem invadir enquanto Jean estiver em casa, ele evita os PJs. Ele sabe onde se esconder e como manter distância dos personagens. Ele não ataca os PJs mesmo se tiver a oportunidade de mata-los um por um. Contudo, ele se lembrará dessa ofensa, e irá caçar os PJs em algum lugar por aí na primeira oportunidade.

A casa é bem mobilhada e cheia de móveis caros (embora empoeirados). No andar de baixo, há um salão principal, uma sala de jantar, uma sala de estar, cozinha e despensa. No andar superior há 3 quartos o escritório de Jean. Se os PJs procurarem por portas secretas no escritório, encontrarão um pequeno esconderijo atrás da prateleira de livros. Neste local há um manto preto de capuz e um tubo de pergaminhos contendo o pergaminho de Hyskosa. Os bolsos do manto estão cheios de alcaçuz vermelho.

14. Alfaiataria. Tomas Levi é o proprietário. Ele e sua família fazem e consertam todo tipo de roupas. Tomas tenta criar interesse nos PJs sobre as últimas tendências de moda de Port d'Elhour, exibindo tecidos espalhafatosos e padrões extravagantes.

Se os PJs passarem num teste normal de Carisma (reação), Tomas fornece uma informação da página 18. Além disso, se os personagens mostrarem-lhe o tecido rasgado de um carniçal no cemitério, ele o identifica: é de um uniforme vestido por todos os serviçais da mansão Tarascon (ele mesmo fez os uniformes).

15. Fazenda Tarascon (não está à mostra). A mansão e os aposentos dos serviçais estão em excelente estado. A majestosa mansão é uma construção branca e de dois andares, com pilares altos na parte da frente. A casa serviçal tem apenas 1 andar. Se os PJs chegarem de dia, ambas as casas estarão completamente trancadas (fechaduras de qualidade excepcional, -60 no modificador). Se os PJs derem uma passadinha aqui de noite, vá para o evento "A Festa no Jantar".

Os Eventos no Vilarejo

Os eventos a seguir ocorrem por um certo número de dias, começando pela tarde em que os PJs chegam. Acelere ou retarde os eventos para se adequar ao ritmo de seus jogadores.

Primeiro Dia: O Funeral

Ao chegar no vilarejo, os PJs podem ir aonde quiserem. Uma movimentação em frente à igreja pode chamar-lhes a atenção, contudo. Um funeral ao ar livre está sendo realizado (mesmo com o céu preto). Até terminar, cada loja na comunidade permanece fechada. Placas nas janelas dizem "fechado para o funeral" ou "fui à igreja". Mesmo os casebres estão bem trancados.

Se os PJs esperarem em frente a qualquer loja até o funeral terminar, eles observam à distância que um pequeno amontoado de pessoas segue a carruagem até o cemitério. Depois de um tempinho, o agrupamento de pessoas se dispersa e as lojas reabrem. Se os PJs decidirem se aproximar ao terreno da igreja para uma olhada mais de perto, proceda com este evento.

> Rostos solenes olham para vocês suspeitosamente, mas ninguém diz uma palavra sequer. Logo os aldeões retornam a atenção para o sacerdote, que está em frente a um cachão envolto a correntes robustas. A voz estrondosa do sacerdote ecoa por todo pátio sacro. "Amigos e familiares, estamos de luto pela morte precoce de Jeremiah d'Gris," ele lamenta. "Que nos confortemos no fato que ele vai para um lugar melhor, e rezemos para que seu descanso eterno seja pacífico e sem incidentes. Jeremiah, você deixará saudades, mas não será bem-vindo aqui novamente. Parta desse plano e vá para o além com nossa benção."
>
> O sacerdote prossegue com sua liturgia, apesar de um som abafado o faz parar por um instante. Os aldeões se assustam, mas rapidamente retomam a compostura. O barulho de pancada surge novamente, vindo de dentro do caixão. O mesmo balança para frente e para trás, mas o sacerdote e os populares parecem ignorar isso.

Se os PJs apenas observarem, o sacerdote direciona a carroça puxada por mula para a colina a caminho do cemitério. A população o segue. Por todo o caminho colina acima, ruídos de alguma coisa tentando escapar são emitidos do caixão a balançar. Os aldeões ignoram, mas o sacerdote dá uma agitada em seu símbolo sagrado sobre a caixa e sussurra, "Jeremiah, fique quieto!" No portão, Pierot, o zelador do cemitério, encontra-se com a carroça. Ele direciona a procissão para uma catacumba já aberta. Os acompanhantes deslizam o caixão pra dentro e rapidamente selam a catacumba. Então, sem mais palavras, o povo volta para o vilarejo.

Se os PJs decidirem por libertar o "coitado" do caixão, O sacerdote e o Xerife do vilarejo implorarão aos personagens para pararem, e reconsiderarem suas ações precipitadas. Contudo, nenhum deles partirá para conflito, e se os personagens insistirem, os espectadores relutantemente abrem caminho. Uma vez que comecem a quebrar as correntes, o povo se dispersa. Até o xerife foge. Só o sacerdote continua, assistindo tudo com um triste olhar.

Dentro do caixão jaz Jeremiah d'Gris, que morreu noite passada e acaba de levantar-se como um zumbi. Uma vez livre, ele ataca o grupo e tenta escapar para os campos a leste do vilarejo (PJs deveriam fazer testes de horror). O zumbi luta até a destruição caso não haja escapatória.

Zumbi (1): CA 8; Mov. 6; DV 2; PV 14; #AT 1; Dano 1-8; AE nenhum; DE as de um morto-vivo; Tend. N; XP 65; TAC0 19.

Seguindo zumbis e carniçais: se a qualquer instante os personagens decidirem seguir um zumbi ou carniçal fugitivo, eles facilmente conseguem rastrear a criatura até os campos pra lá da fazenda Tarascon. A Partir daí, a criatura some nas fileiras da plantação e retrocede até a passagem lateral da colina do cemitério. Não deixe os personagens descobrirem esta passagem ainda.

Segundo Dia: Cena do Crime

Se os PJs estiverem explorando o vilarejo, eles notam o xerife ajoelhado em uma viela, examinando o chão. Leia a seguir:

O xerife lhes cumprimenta severamente. Há respingos por toda área e nas paredes de um marrom avermelhado. Diante dele há uma mancha grande da mesma substância — aparentemente sangue coagulado. No centro da mancha há um pequeno reluzente pedaço de alcaçuz vermelho.

Durante as primeiras horas da noite, Jean espreitou uma das serventes da estalagem enquanto ela voltava pra casa. Ela nunca chegou lá. A única prova de sua passagem é o sangue coagulado. Se os PJs oferecerem ajuda ao xerife, ele relutantemente aceita. Este evento serve para alertar os PJs da presença de um assassino; não serve ainda para revelar quem é o assassino, ou mesmo quem é a vítima.

Jean levou o corpo para o antigo cemitério como um "cadáver" para seu irmão. O assassino sempre limpa o sangue de suas mãos e roupas antes de retornar para sua residência urbana.

Segunda Noite: O Odor Fúnebre

Enquanto os PJs estiverem na estalagem, um fedor detestável impregna a construção. É o odor do lorde zumbi; todos os PJs devem fazer um teste de resistência vs. Veneno (ver página 16). PJs que obtiverem êxito podem investigar a fonte do cheiro. Se os personagens estiverem no salão principal, ao menos um ou outro cliente perecerá.

Marcel está espreitando pelas ruas do vilarejo nesta noite, procurando transformar os vivos em zumbis. Se os PJs correrem em direção à rua, eles acham pedaços de carne e pus no sujo caminho dos fundos da estalagem. No entanto, não há nenhum outro sinal de Marcel. Ele acabou de fugir para o seu refúgio.

Se os PJs derem uma conferida em Duncan d'Lute, que estava nesta sala quando Marcel passou, chegam a tempo de presenciarem-no levantando-se como um zumbi. Se não pensarem em verificar o que houve com o cidadão, ele desaparece quando amanhecer. Duncan zumbi tem as mesmas estatísticas que a do zumbi do funeral, mas jogue os dados para determinar os pontos de vida dele.

Terceira Noite: O Louco Ataca!

No final da tarde, enquanto o céu se escurece com as nuvens do temporal, os PJs têm a chance de impedir um assassinato. Escolha um momento oportuno para conduzir este evento. Os PJs podem estar descansando na estalagem ou conversando com habitantes. No meio dessa relativa calmaria, o terror ataca!

Um grito quebra a calmaria da tarde, ecoando pelas ruas do vilarejo.

Nada mais acontece; somente um grito. Secretamente, faça um teste de Sabedoria para cada PJ. Aqueles que falharem acham que o grito veio da direção errada. Aqueles que tiverem êxito conseguem identificar a direção da qual o grito realmente veio, mas nada mais que isso. Os jogadores não têm um jeito sequer de saber, com certeza, quem está certo. Deixem-nos discutirem seus pontos de vista.

Se os PJs escolherem o caminho errado, um segundo grito alerta-os do erro deles. Eles chegam tarde demais e encontram Lillin, a filha do taverneiro, caída morta em uma poça de seu próprio sangue. Pedaços de alcaçuz vermelho foram picados ao redor do cadáver — um pedaço para cada PJ.

Se os PJs escolherem o caminho certo, eles chegam a tempo de encontrar "Jean", e surpreender o psicopata do manto negro. O capuz esconde seu rosto por completo. Ele acabou de esfaquear a jovem, mas ainda precisa "acabar o serviço". Tarascon larga sua vítima e foge, levando os PJs em uma perseguição pelo vilarejo. Faça com que a perseguição seja empolgante. Deixe os PJs chegarem perto uma vez ou outra, mas nunca os deixe pegá-lo (Tarascon conhece o vilarejo muito melhor que eles, e ainda tem alguns esconderijos demarcados). O psicopata eventualmente desaparece em um canto, deixando apenas uma pista no chão: um pedaço de alcaçuz vermelho para cada PJ.

O xerife chega logo após os PJs, tendo eles tempo ou não para salvar Lillin. Se ela estiver morta, ele ajuda os PJs a procurar pelo assassino.

Se ela estiver viva, ele a leva para a igreja. Neste caso, ela sobrevive e consegue contar sua história. Uma figura obscura saltou das sombras acima dela, diz a jovem. Ela gritou e sentiu a facada em suas costas; ela não se lembra de mais nada.

Evento: O "Jantar"

Este evento ocorre se os PJs visitarem a mansão da fazenda (área 15) à noite. Sob nenhuma circunstância Luc os acompanhará para até a plantação. Se discutirem em seus planos a hipótese de ir até lá, ele ficará para trás. Se decidirem ir até lá enquanto exploram a cidade, Luc se vira e volta a pé para a estalagem. Ele não quer voltar para seu antigo lar por medo de lembrar o que ele tem se esforçado tanto pra esquecer.

Quando chegarem, a enorme casa estará quase toda escura. A única fonte de luz emana das janelas pelos fundos. Se os PJs derem uma espiadinha em uma janela iluminada, leia o trecho a seguir:

> Do outro lado da janela situa-se uma espaçosa sala de jantar com uma fina decoração, demonstrando bom gosto e riqueza. Um lustre de cristal com velas incandescentes preenche a sala com uma luz agradável e calor. Um bom número de bandejas estão sob a mesa, no centro da sala, e os lugares foram arrumados para 4 pessoas.
>
> Três serviçais chegam de uma passagem lateral, com suas cabeças bem curvadas enquanto caminham. Um dos serviçais vai até a mesa. Com uma espanada, ele levanta a tampa da bandeja mais sublime, revelando a refeição da noite: os restos de um homem morto recentemente. Sangue coagulado cobre a maior parte de sua pálida carne, e cortes cruéis estendem-se de uma orelha à outra. De repente, um rosto aparece na janela, encarando com os olhos sinistros de um carniçal!

Os Serviçais de Jean tornaram-se carniçais, ficando assim ao comerem cadáveres por insistência do insano rapaz (Teste de horror para

os PJs). Jean quer satisfazer e igualar-se ao irmão Marcel, que agora se mantém ao ingerir cadáveres em decomposição. O próprio Jean, contudo, ainda tenta arrumar coragem para ingerir carne de cadáver; ele só mata e então alimenta seus servos com suas vítimas. Ele agora tem uma equipe de carniçais canibais ao seu dispor.

Os carniçais notam os PJs e movem-se para atacar. Todos os eles (4) têm as mesmas estatísticas de jogo dos carniçais do cemitério (área 10), mas você deve rolar os pontos de vida de cada criatura separadamente. Os carniçais lutam até a morte. Assim como no encontro do cemitério, se os personagens estiverem perdendo, Brucian pode aparecer para ajuda-los.

Depois do combate, os PJs podem vasculhar ao redor da casa. Exceto pelas bandejas de prata, tudo que resta de muito valor é a mobília. Os PJs também conseguem encontrar alguns corpos de aldeões desaparecidos — todos Mortos pelas mãos de Jean. Aglomeração de sujeira pode ser encontrada em alguns, mas não há nenhum outro traço de mortos-vivos. Dada esta evidência limitada, provavelmente os PJs pensarão que os carniçais são os responsáveis pelos assassinatos. Nada aqui condena o próprio Jean. Os PJs até podem achar que Jean foi assassinado também, apesar de que nenhuma prova concreta pode ser encontrada.

Quarto Dia: Enfrentando o Psicopata!

Depois de conversar com os habitantes por quatro dias e vivenciar os eventos acima, os PJs devem estar prestes a conectar Jean Tarascon com a desgraça de alguns aldeões. Mesmo se não tiverem feito essa conexão, Jean acha que sim. Além do mais, ele acredita que a única maneira de manter Marcel a salvo é matar o jovem Luc. No quarto dia, Jean decide matar seu irmão mais novo e os PJs.

Jean segue o grupo pela cidade. Seu objetivo é abatê-los um por um, então ele ataca quando a melhor oportunidade para atacar um personagem sozinho aparecer. Se tal oportunidade não surgir, o psicopata ataca desesperadamente quando os PJs entrarem em um local escondido ou menos movimentado (tal como sua residência urbana).

Jean fica no encalço de um mago ou clérigo primeiro, tentando usar seu bônus de surpresa para eliminar o conjurador de magia. Então ele se concentra em Luc, apesar de que ele enfrentará qualquer um que se ponha em seu caminho. Se Luc já estiver morto por algum motivo, seu fantasma aparece ao lado dos PJs (Veja "Luc Fantasma" na página 18).

Quando Jean atacar pela primeira vez, leia a seguir:

> O psicopata está de pé diante de vocês, completamente envolto por um manto preto encapuzado. Somente uma adaga curvada em sua pálida mão direita é visível. Então ele levanta seu capuz, revelando um rosto retorcido pela insanidade e olhos iluminados pelas chamas da loucura. Esse fogo está consumindo-o claramente, queimando o que sobrou de sua mente e humanidade.
>
> "Vocês não deveriam ter vindo a Marais d'Tarascon," sussurra o psicopata. "E não deveriam ter trazido aquele projetinho de irmão com vocês!" ele grita, serpenteando sua adaga para Luc. "Vocês têm forçado esse confronto! Deixem o sangue derramar pelas suas mãos enquanto experimentam a lâmina de Jean Tarascon!"
>
> Com isso, o maníaco ataca.

Jean Tarascon luta até a morte. Durante a luta, o xerife e o xamã Brucian convenientemente chegam se os personagens precisarem de ajuda. Após a batalha, Brucian oferece qualquer que seja a magia ou pergaminho que ele tenha à mão para ajudar a equipe.

Parte III: O REFÚGIO DO LORDE ZUMBI

Se os PJs fizeram tudo certo até agora, provavelmente acreditam que impediram o perigo e que o vilarejo está a salvo (até porque Jean Tarascon está morto). A ameaça ainda existe, mas não acabe com a ilusão deles ainda. Deixe os PJs passarem o resto do dia curando-se na estalagem, recuperando magias e obtendo suprimentos para a jornada de partida de Marais d'Tarascon. Luc continua a segui-los por aí, mas ele tem ficado em silêncio desde o dia anterior, não mais emanando versos sem sentido.

Todos os aldeões estão amigáveis com os PJs e dispostos a fazerem boas pechinchas para suprimentos e equipamento. É claro — ninguém pode fornecer informações de lugares maiores e além de Port d'Elhour, mas a maioria das pessoas estão certas que os PJs conseguem descobrir o que necessitam sobre escapar de Souragne lá. O povo está ansioso para comemorar; eles convidam os personagens a passar mais uma noite na estalagem. Isso permite aos PJs um revigorante amanhecer, e além disso, o clima está péssimo para viajar.

Pelo resto do dia em que Jean Tarascon morre, nuvens negras pesadas cobrem o vilarejo, justamente como se estivessem lá há dias. Trovões soam uma vez ou outra, seguido por um rompante de relâmpago, mas de qualquer maneira este dia é tão nublado e sombrio quanto os anteriores. Ainda assim, a chuva não cai.

Se os PJs decidirem partir antes do anoitecer, Luc os acompanha. Por mais longe que viajem, mais agitado ele fica. Finalmente, ele começa a repetir um novo verso, aquele que a cigana Valana lhe deu (veja a página 18). Se Luc estiver morto neste instante, ele vem até os PJs como um fantasma para direcioná-los de volta ao vilarejo.

Finalmente, a noite cobre a terra e a chuva começa a cair.

O Temporal

> Com a chegada da noite, um trovão faz o vilarejo tremer. Começa com um baixo estrondo à distância e estende-se para uma terrível explosão de longa duração que estremece os barracos e derruba itens das prateleiras. Relâmpagos riscam o céu intensamente, fazendo sombras intensas em seu agitado brilho. Então a chuva começa, caindo em gotas assustadores que logo tornam-se uma inundação. As ruas rapidamente ficam enlameadas; pequenos riachos se formam em rachaduras e depressões. A visão fica obscurecida pela interminável rajada de água escura, e a chuva cai com tanta força que machuca aqueles que se aventuram em sua fúria. Com tudo isso, trovões continuam a soar sobre o vilarejo, e os relâmpagos se intensificam. A tempestade chegou.

Enquanto a tempestade despenca sobre o vilarejo, chegou o momento de contar histórias ao redor da lareira. Os PJs provavelmente estão no salão da estalagem, sentados diante da grande lareira ao lado de aldeões que esperam o fim do temporal. Enquanto todos tomam suas bebidas, ouvindo os trovões e o pé d'água, Luc começa a recitar seus versos. No entanto, agora ele está proferindo-os corretamente, citando conforme está no pergaminho de Hyskosa (se Luc morreu anteriormente, seu fantasma aparece para murmurar desconexamente os versos).

Se os PJs não tiverem encontrado o pergaminho na residência urbana dos Tarascon, um deles pode querer anotar os versos de Luc. Logo em instantes, Brucian solta o verbo. Assim que ele começa a falar, Luc abaixa sua voz, mas sem parar de recitar. "Tenho uma história para lhes contar," começa Brucian. "Não acho que o pior já passou em Marais d'Tarascon."

Ele descreve a noite chuvosa em que Jean o trouxe Marcel há cerca de 1 mês atrás. Marcel estava na beira da morte, arrebentado por mãos monstruosas. "Peguei um pergaminho da minha humilde coleção e tentei reviver o pobre Marcel,"

Brucian continua, "mas algo deu errado. Marcel continuou morto, e Jean gritou angustiado. Ele sumiu com o corpo de seu irmão. Essa foi a última vez que vi Marcel, e a última que vi Jean vivo." (Presume-se que Brucian sabe que os PJs mataram Jean).

Brucian não sabe no que acarretou a falha de seu 'milagre'; Marcel não se levantou como um lorde zumbi até então. Contudo, o sacerdote suspeitou o tempo todo que algum agente morto-vivo vem agindo no vilarejo. Até agora, ele achou que Marcel sucumbiu para o mesmo agente assim como outras. Agora ele percebeu que tais problemas começaram após a morte de Marcel — e nenhum segundo antes. Brucian não sabe o que isso significa, mas ele tem certeza que os eventos estão conectados, e partilha dessa suspeita com os PJs.

Duas coisas acontecem assim que o sacerdote termina seu conto. Primeiro, outro aldeão cai morto. Em 1d4 rodadas se levanta como um zumbi e avança para capturar Luc (se ele estiver vivo) ou o PJ portando ou o pergaminho de Hyskosa ou os versos copiados que Luc recitou. O zumbi tem as mesmas estatísticas daquele no "Funeral" (ver Parte II), mas role os pontos de vida aleatoriamente (testes de horror podem nem ser mais necessários, dependendo do número de encontros anteriores com zumbis e dos resultados dos testes anteriores). Segundo, Luc para de recitar o texto de Hyskosa. Em vez disso, recita a profecia que lhe foi dada pela cigana Valana. Ele repete sua profecia várias vezes até que os PJs matem a charada.

Zumbis em Ação!

Após os PJs terem dado um jeito nos recém-criados zumbis, A porta da estalagem abre abruptamente. Um aldeão, totalmente encharcado apesar da roupa que veste, adentra até o salão principal. Ele está bufando e, obviamente, muito amedrontado. "Os mortos estão se aproximando de Marais d'Tarascon!" ele consegue dizer entre tremores e tosses. "Um exército de mortos que caminham!" O aldeão sucumbe a um severo ataque de tosses, e tudo que ele consegue, em resposta a perguntas, é apontar para a direção dos campos ao leste.

O xerife decide investigar. Se os PJs seguirem, testemunharão a cena descrita abaixo. Se não, o xerife volta para contar tudo.

> Vocês passam pela chuva pesada e lamacenta às cegas. Vocês mal conseguem ver um palmo a sua frente exceto brilhos dos relâmpagos, iluminando brevemente a área. Mesmo assim, casas e árvores não são nada mais que vagas formas obscurecidas por uma ofuscante cortina pluvial. É difícil caminhar, as ruas imundas tornaram-se barrentas e escorregadias. Finalmente, você alcança o caminho oriental. Os campos que lá ficam permanecem escondidos pelo temporal e a escuridão. Trovoadas e o cair da chuva abafam quase que qualquer som.
>
> Então, em um relampejo espetacular, formas surgem à vista come — imagens enegrecidas movendo-se lentamente em direção ao vilarejo. Eles parecem humanos desformes, mas é difícil de dizer. Um flash de relâmpago ilumina toda a plantação. As formas sombrias estão por toda parte! Os mais próximos estão a 15 metros de distância, cambaleantes. A escuridão retorna. Parece que uma eternidade se passa, ou apenas um piscar de olhos, e então um lampejo brilhante ilumina o céu. Agora vocês conseguem ver tais imagens claramente, ao menos por um segundo. São zumbis, literalmente um exército deles, e eles estão marchando para Marais d'Tarascon!

Esta é a Noite em que os Mortos caminham, quando 25 zumbis, no mínimo, marcham para Marais d'Tarascon (cada PJ deve fazer um teste de medo com um bônus de +2). Com a morte de Jean, Marcel decidiu procurar ele mesmo

pelo pergaminho de Hyskosa. Mesmo se ele não conseguir encontrá-lo no vilarejo, seus esforços são recompensados; ele quer mostrar seu controle absoluto sobre os mortos vivos. Os zumbis foram ordenados em sitiarem o vilarejo, matando os defensores e destroçando os casebres enquanto procurarem pelo pergaminho que Marcel deseja.

O xerife pede aos PJs que retornem ao vilarejo para ajudá-lo a preparar a defesa. Um pouco antes de responderem o pedido, Luc começa a repetir os versos Vistani que levaram ele e Marcel ao antigo cemitério. Este é o jeito dele para incentivar os PJs a perseguirem Marcel, pois eles devem destruir o lorde zumbi para derrotar seu exército. Se os PJs decidirem ajudar o xerife e os aldeões a imporem barricadas, Brucian os direciona para uma ação diferente. "Encontre o corpo de Marcel", ele peleja, adicionando sua voz a de Luc. "Estou certo que nele tá a chave de todos os terrores que tem caído sobre esta vila!"

Se os PJs seguirem para o antigo cemitério imediatamente depois de avistarem o exército zumbi, eles conseguem chegar lá sem mais problemas. Se os PJs forem primeiro ao vilarejo, e em seguida seguirem para o cemitério, eles devem combater zumbis para alcançá-lo. A chuva ajuda a esconder os PJs, mas também faz o mesmo para os zumbis. Faça com que os jogadores tracem a rota que os PJs querem tomar no mapa do vilarejo (Esconde a passagem secreta se necessário). Para cada 20 metros de progresso, role 1d6. Se o resultado for 1 ou 2, 1d4 zumbis surpreendem o grupo. Se o resultado for 3 ou 4, os PJs surpreendem 1d4 zumbis e podem evitá-los se quiserem. Se o resultado for 5 ou 6, nenhum encontro acontece.

Covil do Zumbi Mestre

Próximo ao antigo cemitério, tudo jaz silencioso. Se os PJs vasculharem cuidadosamente a lateral da colina, eles conseguem encontrar uma passagem secreta atrás de uma placa de pedra com seis estrelas cravejadas nela (Veja "B" no mapa do vilarejo. A passagem leva a "A" no cemitério). Os PJs também conseguem entrar no antigo cemitério ao escalarem o muro ou arrombarem o portão. Uma vez que os personagens estejam lá dentro, consulte o mapa "o Covil do lorde Zumbi" (contracapa). Os números abaixo referem-se aos desse mapa.

O REFÚGIO DO LORDE ZUMBI

1. Portão antigo. Dois gárgulas grotescos guardam este portão (eles não são nada mais que estátuas, mas não revele isso). Em cada relâmpago, a estátua parece se mover.

O portão pode ser aberto com um teste bem-sucedido de dobrar barras/portais, ou ao partir as correntes robustas que o trancam. Para romper as correntes, os PJs devem causar 25 pontos de dano. De qualquer maneira, o barulho resultante alerta Marcel da presença deles, mesmo com a chuva pesada.

2. Mausoléu vazio. Há somente poeira aqui dentro.

3. Mausoléu de zumbis. Se os personagens explorarem este mausoléu, 2 zumbis saem cambaleantes da catacumba e atacam. Se eles passarem pela construção sem entrar, os zumbis os seguem e atacam por trás. Use as estatísticas do zumbi em "O Funeral" na Parte II, mas role seus pontos de vida.

4. Mausoléu decrépito. Esta construção em ruínas tornou-se lar de morcegos gigantes. Se os PJs perturbarem a tumba, os morcegos atacam.

Morcegos gigantes (1d6 aparecem): CA 8; Mov. 3/18; PV 1d4 (role aleatoriamente); #AT 1; Dano 1-2; AE nenhum; DE -3 para ataques à distância enquanto voa; Tend. Nenhuma; XP 35 cada; TAC0 20.

5. Mausoléu inundado. O telhado deste mausoléu está rachado, fazendo com que as goteiras da chuva formem uma poça com alguns palmos de profundidade sobre o fragmentado chão de pedra. A poça ondula conforme gota após gota caem do teto, ecoando pela câmara. Se qualquer PJ entrar na tumba inundada, role 1d6. Em um resultado de 5 ou 6, o PJ topa com um esqueleto submerso. O esqueleto se levanta, colocando sua faça cadavérica sorridente frente a frente com o PJ.

Qualquer PJ que tope com um esqueleto deve fazer um teste de medo. Falha indica que o personagem larga o que estiver segurando e corre rapidamente em direção à saída. Há 50% de chance que um item largado dessa forma se perca para sempre debaixo da água e lodo.

Esqueletos (3): CA 7; Mov. 12; DV 1; PV 3,4,5; #AT 1; Dano 1-6; AE nenhum; DE as de um morto-vivo, armas cortantes causam metade do dano; Tend. N; XP 65 cada; TAC0 19.

6. Tumba de ratazanas. Ratazanas gigantes habitam este mausoléu e defendem-no de qualquer invasor. Se os PJs entrarem na tumba, os ratos saltam da catacumba aberta e atacam.

Ratos gigantes (3d6 aparecem): CA 7; Mov. 12/6; PV 1d4 (role aleatoriamente); #AT 1; Dano 1-3; AE doença; DE nenhum; Tend. NM; XP 15 cada; TAC0 20.

7. Criptas. Estas covas não-subterrâneas contêm os antigos restos de aldeões mortos há muito tempo atrás. Pouco mais que ossos e pó, nenhum deles foi animado por Marcel — não mostrando assim nenhum perigo aos PJs.

8. Cripta das estrelas. Uma das catacumbas nesta cripta está aberta quando os PJs aproximarem. A porta tem seis estrelas entalhadas nela — o sinal que a designa como um receptáculo para o pergaminho de Hyskosa. É onde Luc e Marcel acharam o pergaminho semanas atrás. É também onde Marcel encontrou a morte nas mãos dos zumbis guardiões do cemitério. O guardião principal é um zumbi vudu. Como outros zumbis, ele agora serve a Marcel.

Quando Luc se aproxima deste ponto, ele fica extremamente agitado. Ele permanece ao lado dos PJs, mas obviamente é um grande esforço fazê-lo.

9. A Tumba de Tarascon. Janelas com vidros manchados estão localizadas no alto da parede na parte da frente da tumba, transbordando uma luz fraca amarela nos degraus rachados de pedra abaixo. A escada leva a um par de portas de pedra. Uma vez que os PJs subam as escadas, a chuva para de repente. A "Batalha Final" está prestes a acontecer.

A Batalha Final

Leia este texto quando os PJs estiverem prestes a abrir as portas para a área 9 — o covil do lorde zumbi.

Assim que vocês abrem a porta, a luz amarela lá de dentro cobre vocês em seu pálido brilho. Um ar fétido e desagradável sai da entrada em uma baforada. A enorme câmara diante de vocês está repleta com um carpete de ossos e de cadáveres parcialmente. O teto é um domo de vidro, pelo qual vocês conseguem ver as nuvens do temporal se dissipando para soltar um raio de luar.

No meio da câmara jaz uma plataforma de ossos, flanqueada por dois braseiros acesos que foram feitos de crânios arrancados. Acima da plataforma há um trono muito bem ornamentado.

Sentado lá há uma criatura repugnante que lembra Jean Tarascon, mas de pele fracamente acinzentada e pútrida.

"Bem-vindos ao meu domínio," entoa a figura com uma voz fria e áspera. "Eu sou Marcel Tarascon, senhor dos mortos. Deem- me o que procuro. Deem me o pergaminho dos seis sinais... ou juntem-se ao restante de Marais d'Tarascon em uma não-vida!"

Com isso, grandes formas saem cambaleantes das escuras alcovas que reforçam as paredes do aposento. Quando eles surgem na luz emitida pelos braseiros, vocês veem que são zumbis — e estão indo na direção de vocês!

Primeiro de tudo: cada PJ deve imediatamente fazer um teste de resistência vs. veneno ou sofrer os efeitos do odor da morte de Marcel. (O fedor é tão bem pela tumba que o alcance norma de 9 m não se aplica). Depois disso, a batalha final pode proceder normalmente. Certifique-se de estudar o histórico de Marcel na página 16 para detalhes de seus poderes aprimorados.

Três zumbis comuns movem-se para protegerem

o mestre deles. Possuem as mesmas estatísticas dos zumbis da Parte II, mas novamente, role os dados para determinar os pontos de vida. Um quarto zumbi — na verdade o zumbi vudu que matou Marcel — também está pronto para lutar. Mesmo se os PJs concordarem em entregar Luc ou o pergaminho, Marcel ainda sim ordena que seus zumbis ataquem (ele sabe que aventureiros podem tornar-se soldados valiosos em seu exército).

Os zumbis comuns de Marcel enfrentam os PJs primeiro, enquanto o zumbi vudu espera para ver qual personagem parece ser o mais poderoso. Este é o que ele ataca. Marcel luta com qualquer PJ que chegar em sua plataforma de ossos.

Na sexta rodada de combate (ou assim que o lorde zumbi for destruído, o que ocorrer primeiro), um evento especial ocorre que momentaneamente interrompe a batalha. Vá para "O Eclipse".

Zumbi Vudu (1): CA 6; Mov. 9; DV 3 + 12; PV 22; #AT 1; Dano 3-12; AE ataca normalmente na rodada, arremessar lanças (uma cada); DE ferido apenas por armas + 1 ou melhores, armas de concussão ou perfuração causam metade de dano, poder da fé os afeta como espectros, imune a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar*, magias de morte, venenos, magias de frio, magias que afetam a mente, eletricidade, dardos místicos; e metade de dano por fogo; Tend. NM; XP 975; TAC0 15.

O Eclipse

No meio da batalha, um estrondoso trovão sacode a câmara. Então um relâmpago acerta o domo acima e estilhaça o vidro, fazendo estilhaços de caco de vidro brilhantes caírem. Acima, a lua cheia preenche a sala com uma fraca luz vermelha. Imediatamente, Luc começa a repetidamente cantarolar, "A luz celeste sobre os mortos, vívida como espelho, se desfaz e some, deixando tudo vermelho..."

O Lorde zumbi urra e olha para o céu. A lua está de fato vermelha e está sumindo lentamente — encolhendo como se um monstro invisível estivesse a engolindo pouco a pouco.

O eclipse é um dos seis sinais da visão de Hyskosa. Pelas das rodadas, Luc continua a recitar o verso várias vezes, e a lua continua a diminuir até sumir completamente do limpo céu noturno (depois de um tempo, a lua vai retornar lentamente, como se um monstro invisível estivesse soltando-a de sua boca pouco a pouco). Quando o eclipse ocorre pela primeira vez, Marcel e seus zumbis param por 1d4 rodadas. Durante este período de tempo, os PJs podem atacar livremente. Quando a pausa momentânea acabar, Marcel urra enfurecidamente e se junta à batalha a finco.

A Batalha termina quando o lorde zumbi for destruído. Quando isso ocorrer, todos os zumbis sob seu comando perdem a direção e vagueiam sem rumo.

O Sol Retorna

Com a chegada do amanhecer, Marais d'Tarascon tenta voltar ao normal. Há muitos mortos, mas o exército zumbi perdeu seu direcionamento antes que todo o vilarejo pudesse ser destruído. Se Luc estiver vivo, ele sai de seu estado de demência. Se estiver morto, a destruição de Marcel faz com que seu espírito descanse em paz.

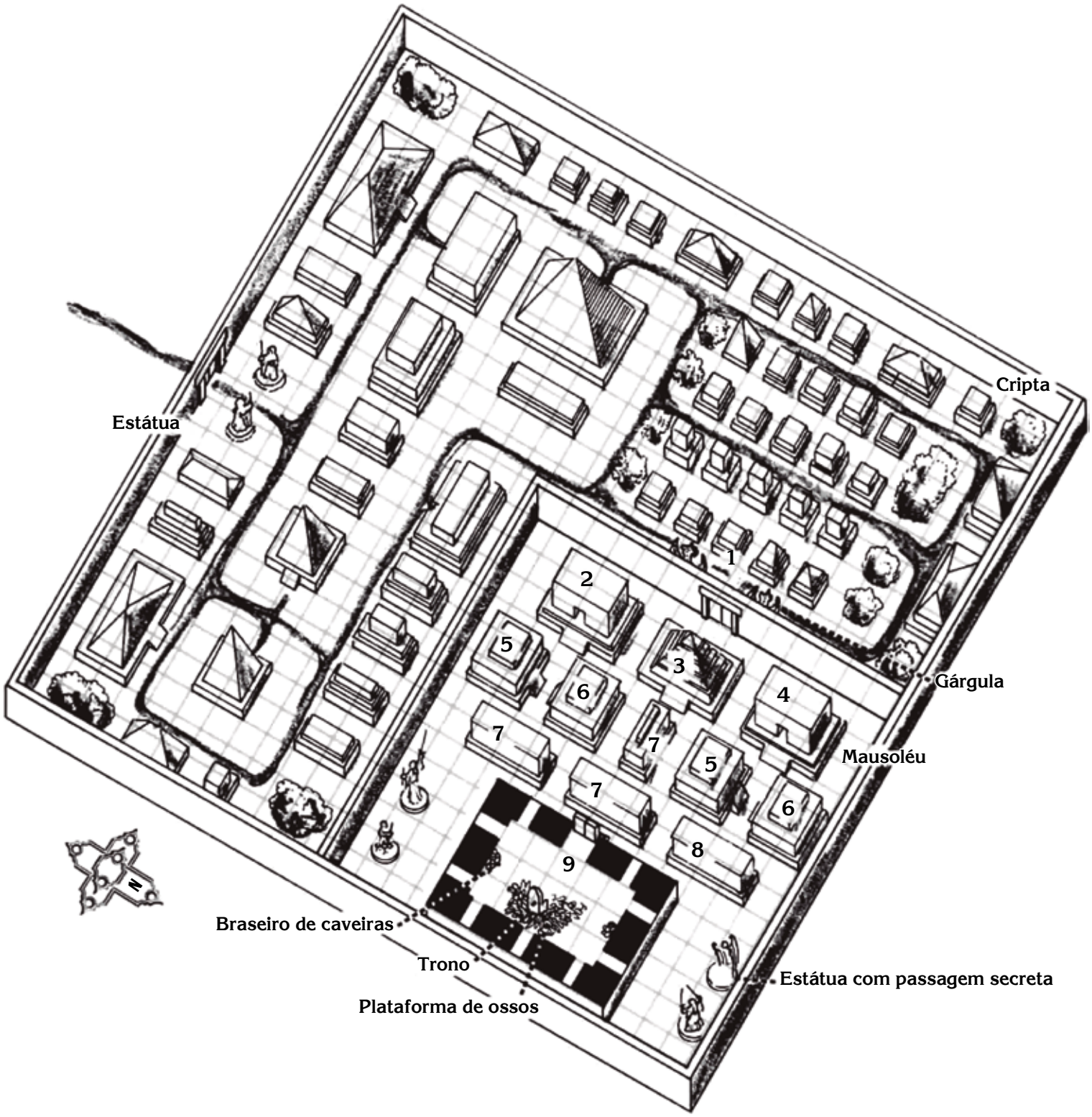
Os PJs recebem equipamentos e suprimentos para substituírem os que perderam. Os habitantes do vilarejo lhes agradecem pela ajuda, mas não os perguntam se querem ficar. Os PJs são um lembrete de tempos sombrios, e os aldeões simplesmente querem deixar esse passado para trás.

Com o calor do esperado sol lhes aquecendo, o grupo deixa o vilarejo. O que acontece com eles em seguida é com você. Eles podem tanto voltar para o mundo de onde foram sugados ou seguirem em jornada para outro domínio ilhado no assombroso mar de brumas. O que quer que seja que esteja à frente, as Brumas surgem em algum ponto na estrada. Quando os filamentos de névoa se desfizerem, quem sabe qual aventura estará à espera?

O COVIL DO LORDE ZUMBI
(Cemitério de Marais d'Tarascon)

Um quadrado = 3 metros

Muro = 3 m de altura



Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Ravenloft

Aventura Jogo Oficial

A Noite em que os Mortos Caminham

por Bill Slavicsek

Em um cemitério encharcado pela chuva, um pequeno grupo de pessoas circulam um caixão amarrado a correntes pesadas. "Estamos aqui de luto com o falecimento de Jean de Cardeu," entoa o sacerdote do vilarejo. "Que rezemos para que seu descanso seja eterno, e que ele nunca retorne."

Quando os carregadores erguem o caixão, algo parece arranhar a madeira por dentro. Rapidamente e sem sentimentos, os espectadores deslizam o caixão para dentro de uma cripta. Então eles selam a porte e saem. Atrás deles, inaudivelmente, uma batida sombria se inicia, ficando cada vez mais alta conforme o crepúsculo se inicia. Não pode haver paz para aqueles que prolongam suas estadias no reino terreno após à morte. E ali não há como haver um santuário na Noite em que os Mortos Caminha!

Ambientada em uma terra pantanosa infestada por zumbis, *A Noite em que os Mortos Caminham* é uma aventura ideal para os iniciantes em RAVENLOFT. Os jogadores devem solucionar o mistério por trás de uma sequência de assassinatos e desaparecimentos em um vilarejo infestado de mortos-vivos ambulantes - e tudo nem é tão simples como parece!

A hora do medo está sobre nós. Vocês estão prontos para encarar o semiplano do pavor?

Para 4 a 6 jogadores, de 1º a 3º níveis.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

TSR, Ltd;
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom